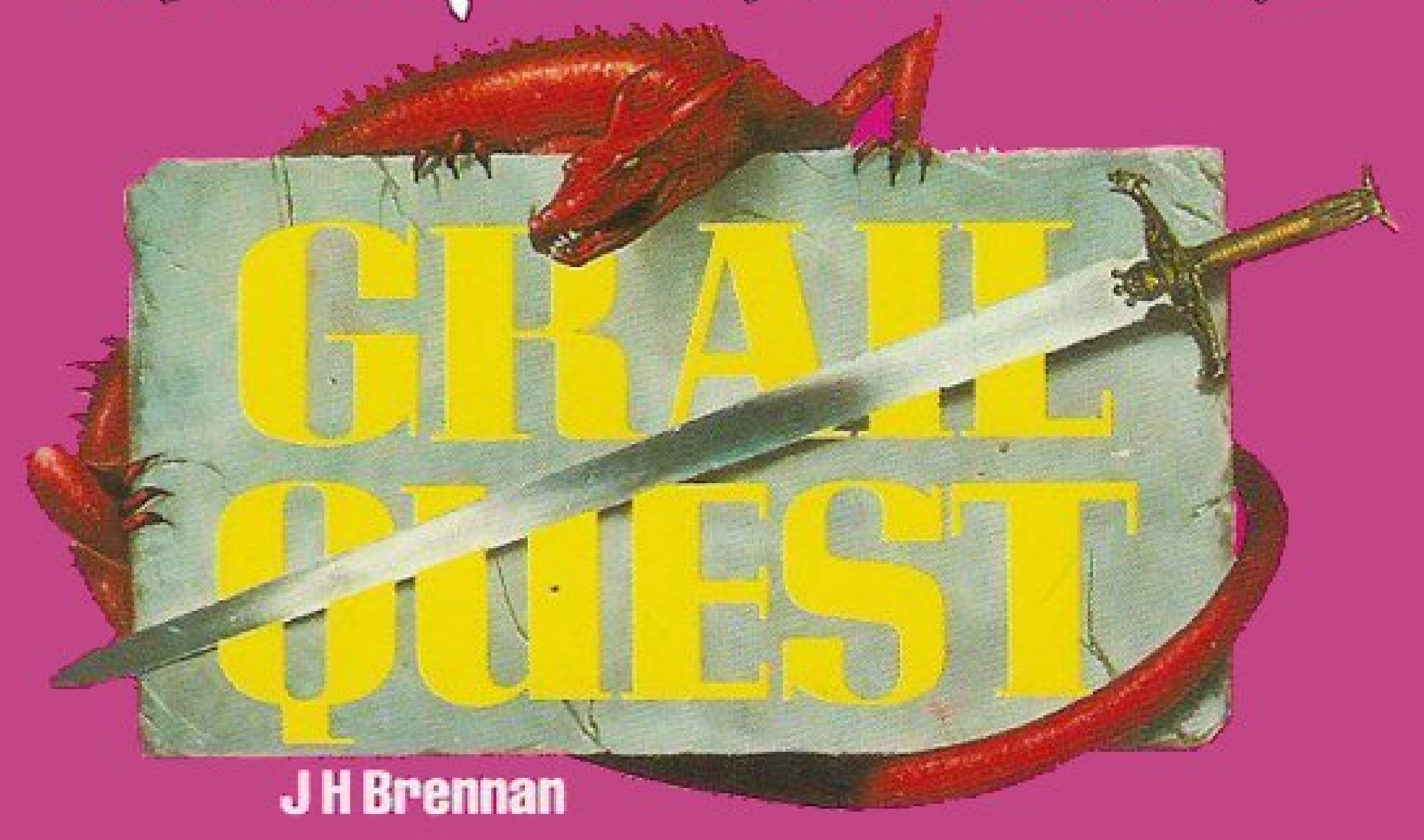
LA BUSQUEDA DEL GRIAL



J H Brennan

EL REINO SECRETO

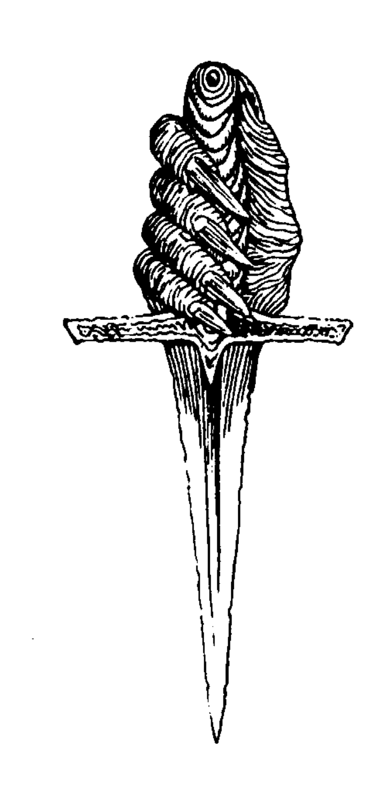
5

LA BÚSQUEDA DEL GRIAL 5

EL REINO SECRETO

J. H. BRENNAN

Ilustraciones de John Higgins
Traducción de Guillermo Solana





Título original: *Grail Quest: Kingdom of Horror*
Primera edición publicada por Fontana Paperbacks, Gran Bretaña

Príncipe de Vergara, 81. - 28006 Madrid

PRINTED IN SPAIN
Impreso en España por:
LAVEL, S. A.
Políg. Industrial Los Llanos
Humanes (Madrid)
Depósito legal: M. 2.089/1987
I.S.B.N.: 84-372-2135-8

La búsqueda del Grial

EL REINO SECRETO

Hay una rebelión declarada en Avalon. Aún no se ha encontrado la gran espada Excalibur, robada por mano desconocida. Y hasta que no aparezca, el torno del Rey Arturo, y su propia vida, corren gravísimo peligro.

Sólo TÚ puedes hallar la espada. Pero para lograrlo tendrás que hacer frente a los terribles peligros del Reino Secreto. Es un mundo de enanos y de monstruos tan mortal, tan laberíntico, tan enrevesado y tan confuso que pocos de los que entran allí viven para contarlo.

En este remoto lugar tendrás que imponerte a los terribles reyes enanos; aprenderás a cabalgar sobre el feroz borfax, a resolver el enigma de la mazmorra y a combatir al gran Berkwaddle hasta matarle.

Esta es con mucho la más difícil de las aventuras de «La búsqueda del Grial». En este juego han fracasado auténticos profesionales. Su interés, intriga, suspense y terror no tienen igual.

Para acometer la búsqueda necesitas dos dados, un lápiz, papel y una mente despierta. Irás anotando tu avance en el Diario de la Búsqueda. Al final del libro encontrarás las reglas de combate. Puedes cortar esas hojas si deseas tenerlas siempre a mano para consultarlas. Y sobre todo, oriéntate con cuidado en el Reino de los Duendes. No nos gustaría perder a un lector tan inteligente como tú.

EL REINO SECRETO es el quinto libro de la serie de aventuras fantásticas de «La búsqueda del Grial». Los cuatro anteriores son *El Castillo de las Sombras, La Caverna del Dragón, La Puerta de la Perdición y El viaje del «Argos».* ¿Los tienes todos?



ACERCA DEL AUTOR

J. H. Brennan es una de esas personas peculiares que parecen estar viviendo al mismo tiempo en varios mundos diferentes... en uno de los cuales puedes entrar a través de la serie «La búsqueda del Grial».

Desde que tenía diecisiete años –y eso no fue precisamente ayer o anteayer- **J. H. Brennan** se ha sentido interesado por la magia, los sortilegios y la hechicería. Entre otros muchos libros ha escrito tres sobre magia y sigue trabajando en más.

En 1983 sacó a la luz dos juegos de fantasía: *Man, Mit. & Magic* (Hombre, mito & magia) y *Timeship* (La nave del tiempo). Al iniciar la serie de *La búsqueda del Grial* (realmente Juegos de Fantasía en forma de libro y para un solo jugador) ha conseguido combinar sus aficiones preferidas.

Reside en Irlanda, en una centenaria casita de tejado de bálago, rodeada por un jardín lleno de espíritus de la naturaleza.

Ha empleado un programa de ordenador para seguir el rumbo en este libro y en otros de la serie y afirma que cualquiera que se aventure en estas obras sin anotar cuidadosamente por donde pasa está buscando acabar en la Sección **14**.

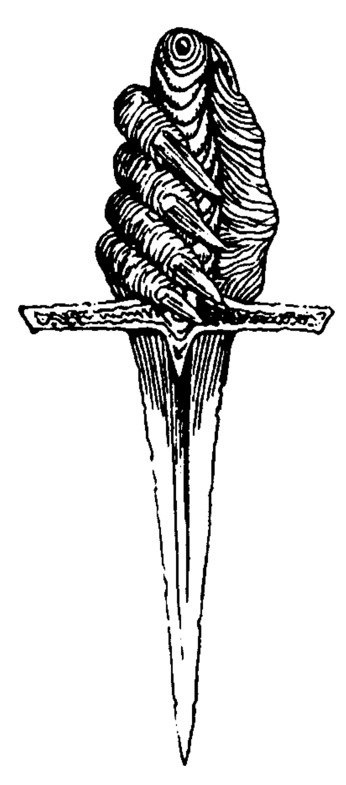
ATENCIÓN

¡Éste es el más difícil de los libros de «La búsqueda del Grial»!

Para poder vencer necesitarás una paciencia, una destreza y un valor excepcionales... y bastante suerte.

Estudia con cuidado (y cautela) todas las posibilidades. Procura no olvidarte de nada. Y, sobre todo, asegúrate de anotar los sitios por donde pasas.

Esto último es especialmente importante si consigues entrar en el Reino Secreto. Allí las cosas son de tal manera que el desandar el camino no te conducirá necesariamente al lugar del que partiste.



DIARIO DE LA BÚSQUEDA

PUNTOS VITALES DE PIP
Ahora: Al comienzo
PUNTOS DE EXPERIENCIA: (20 = 1 PUNTO VITAL PERMANENTE)
EQUIPO
Pociones curativas:
Monedas de oro:

TANTEOS DE LOS COMBATES			
Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:

TANTEOS DE LOS COMBATES			
Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:

AQUÍ ESTÁ MERLÍN

Ah, eres tú.

No tengas miedo, no pasa nada. No andan sueltos hechiceros malvados. Tampoco hay dragones feroces ni invasores sajones. No sucede nada serio. Se trata tan sólo de un pequeño problema. Insignificante, en realidad. Bueno, sinceramente es grande. Una rebelión en Avalon.

¿Te acuerdas de Avalon, verdad? El reino del rey Arturo. Caballeros, héroes, damiselas en apuros... todas esas cosas. Y yo. El hechicero Merlín.

El rey me ha encargado que te entregue este mensaje:

¡VEN INMEDIATAMENTE!
¿Comprendido?
¡VEN INMEDIATAMENTE!
firmado: **Arturus Rex**

Claro está que necesitas tu equipo habitual. Un lápiz, papel, una goma de borrar y dos dados. Si no tienes dos puedes arreglarte con uno, pero mejor serían dos. Vete a buscar tu equipo y vuelve. Ahora presta muchísima atención porque esto es importante.

Si nunca te aventuraste antes en La búsqueda del Grial, pasa al 1

Si ya conoces La búsqueda del Grial pero no te acuerdas de las reglas, pasa también al 1.

Desde luego, también puedes refrescarte la memoria con la hoja de las Reglas de Combate. Está al final del libro.

Si ya te aventuraste en La búsqueda del Grial y recuerdas todo lo referente a lanzar los dados para averiguar tus PUNTOS VITALES, pelear, etc., pasa directamente al 2.



1

¿Conque novato en estas cosas? O quizás tan sólo desmemoriado. No te preocupes, *La búsqueda del Grial* es muy sencilla.

Puntos vitales

Lo primero que tienes que hacer es averiguar tus PUNTOS VITALES. Lanza dos dados, suma los resultados y multiplica la suma por cuatro. Si crees que no tienes bastantes –y te aseguro que para sobrevivir en Avalon necesitarás todos los que puedas conseguir- puedes repetir dos veces la operación.. Escoge entonces de las tres tiradas aquélla en que más puntos hayas conseguido.

Si ya te aventuraste antes en *La búsqueda del Grial* y conseguiste PUNTOS VITALES PERMANENTES puedes sumarlos (hasta un máximo de diez) al total.

Los PUNTOS VITALES sirven para evitar que mueras. Es muy fácil morir en *La búsqueda del Grial* porque se pelea constantemente

Combate

Primero tienes que lanzar un dado en nombre de tu adversario y luego otro por ti mismo. Compara los resultados. El que haya sacado más puntos es el que ataca primero.

Para atacar, tu enemigo (o tú) habrá que lanzar dos dados. La mayoría de los que combaten necesitan sacar por lo menos 6 para establecer contacto. Con menos se falla el golpe por completo. Pero en cualquier pelea seria tú contarás con una espada llamada Excalibur Junior (EJ para abreviar). Siempre que utilices a EJ sólo necesitarás sacar 4 o más para asestar un golpe.

Si no se menciona lo que tu adversario necesita para asestar un golpe, supondrás que requiere 6. (Pero he de advertirte que muchos de tus enemigos necesitarán bastante menos.)

Todo lo que tú o tu enemigo saquéis por encima de lo imprescindible para asestar un golpe cuenta como daño. Las armas proporcionan un daño adicional. La fiel EJ te asegura 5 puntos adicionales de daño en cada golpe que tú asestes.

Cualquier daño logrado contra ti se resta de los PUNTOS VITALES que tengas y lo mismo le pasará al enemigo con el que estés luchando cuando tú logres un daño contra él. Si los PUNTOS VITALES de quien esté peleando se reducen a menos de 5 la persona en cuestión cae inconsciente. Si se reducen a 0 el combatiente experimenta una seria complicación: la muerte.

Pero antes de empezar a restar los daños de los PUNTOS VITALES tienes que tener en cuenta la armadura. La armadura siempre reduce una cierta parte del daño. Ya averiguarás después cuánto.

Reacción amistosa

Claro está que siempre puedes intentar evitar una pelea. A veces lo conseguirás con una reacción amistosa. Para averiguar si existe, lanza un dado por tu enemigo y un dado *tres veces* por ti. Si el total de lo que has sacado en las tres tiradas es menos de lo que ha sacado tu enemigo en una sola, has conseguido una reacción amistosa y puedes seguir adelante como si hubieras vencido en el combate.

Soborno

Otra manera de evitar los combate es el Soborno. Sólo es posible el Soborno en las Secciones marcadas con *. El número de asteriscos te dirá cuánto tienes que ofrecer de Soborno. *S significa 100 monedas de oro; **S supone 500 monedas de oro; ***S es 1.000 monedas de oro y ****S, 10.000 monedas de oro.

Puedes ofrecer monedas de oro, piedras preciosas o cualquier cosa con un valor equivalente al

del Soborno. Desde luego el Soborno no siempre es aceptado. Algunos monstruos se apoderarán de tu dinero y luego lucharán contra ti. Para averiguar si el Soborno ha tenido éxito lanza dos dados. Si sacas de 2 a 7, tu Soborno ha sido rechazado. Si sacas de 8 a 12, ha sido aceptado y puedes seguir adelante como si hubieras vencido en el combate.

De cualquiera de las maneras, pierdes el dinero ofrecido como Soborno.

Curación

Como podrás advertir pronto, no siempre conseguirás evitar los combates, por lo que en algunos momentos de la aventura perderás PUNTOS VITALES. Aquí tienes varios modos de recuperarlos.

El primero consiste en tragarte una pócima curativa. Cada pócima curativa tiene lo suficiente para seis dosis. Cada dosis te devuelve en PUNTOS VITALES lo que saques tirando dos dados.

El segundo procedimiento consiste en frotarte con un ungüento.

Por lo general cada caja contiene lo necesario para seis veces y cada frotamiento te devuelve 3 PUNTOS VITALES. (No es mucho, pero puede significar la deferencia entre la vida y la muerte.)

Sueño

La tercera manera de recobrar PUNTOS VITALES consiste en dormir. Podrás dormir en cualquier momento de tu aventura, excepto cuando ya hayas empezado un combate. Lanza un dado. Si sacas 5 ó 6, recobras en PUNTOS VITALES lo que indique el lanzamiento de dos dados. Si sacas de 1 a 4, pasa al Mundo de los Sueños que encontrarás al final de este libro. El Mundo de los Sueños es un lugar peligroso. No digas después que no te lo advertí.

Experiencia

Cada vez que venzas en un combate o resuelvas un enigma ganas 1 Punto de Experiencia. Cuando hayas ganado 20 Puntos de Experiencia, eso equivaldrá a 1 PUNTO VITAL PERMANENTE. Puedes añadir tus PUNTOS VITALES PERMANENTES a tus PUNTOS VITALES. Incluso puedes llevarte un máximo de 10 PUNTOS VITALES PERMANENTES a tu próxima aventura. (Si es que vives hasta entonces.)

Ahora pasa al 2 y te diré algo acerca de magia, equipo y otras cosas interesantes.

2

Están llamando a la puerta.

Pero no hagas caso. Sea quien sea, que siga llamando. Ya se cansará y se irá. Siempre pasa lo mismo.

Ahora presta atención. Dentro de un momento voy a traerte a mi tiempo. Lanzaré mi sortilegio de red que atrapará tu mente y la introducirá en el cuerpo de un muchacho de Avalon. Se trata de un chico llamado Pip[1]que es todo un héroe. Pip ha aniquilado a muchísimos brujos, dragones y monstruos. Sí, por supuesto que se trata de un tipo duro.

Tengo aquí el cuerpo de Pip, dispuesto para ti. En una banasta de mimbre bajo de la mesa. Y en perfecto estado. Tiene unas cuantas cicatrices de antiguas heridas, pero se halla en forma. Si has usado otras veces el cuerpo de Pip no advertirás ninguna diferencia.

A excepción del tornillo que le atraviesa el cuello. Lo siento, pero ahora no puedo hacer nada por remediarlo. Fue un pequeño experimento que acometí después de haber leído el diario de un tal doctor Frankenstein. Éste utilizaba el rayo para dar vida a los cuerpos. Un sistema muy ingenioso. Lo probé con el cuerpo del joven Pip. Pasé el tornillo por el cuello, puse a Pip contra un roble, y aguardé a que estallara una tormenta. Cayeron siete relámpagos directamente sobre el tornillo. No dieron vida al cuerpo, pero fundieron el hierro y ahora no puedo sacarte el tornillo sin cortarte la cabeza.

[1] Entre las numerosas acepciones que este término tiene en inglés, se llama así a cada uno de los puntos de la cara de un dado. (N. Del T.)

No te importe. Tendrás un aire muy distinguido con un tornillo en el cuello. El rayo tiene también varias ventajas que...

¡Nuevas llamadas a la puerta!

¡Vete! No, tú no. ¿Por dónde iba? Ah, sí, el sortilegio de red. Cuando llegues aquí tendrás dispuestos tus libros de sortilegios, tu espada mágica y algo muy especial...

¡Pum, pum! ¡Crash!

¿Pero es que no se irán nunca? Sinceramente, algunas personas no saben lo que significa la intimidad de los demás. Claro es que todo Avalon se ha venido abajo desde el estallido de la rebelión. Pero pronto solucionaremos ese pequeño problema. Se trata tan sólo de devolver al rey su Excalibur.

¿Qué estaba diciendo? Sí... una armadura muy especial que te permitirá vencer en todas las peleas sin ningún riesgo de ser herido. Y algunos excelentes artículos mágicos.

Pero primero el sortilegio de red...

¡Buuuuuuummmmmmm!

Estos campesinos no tienen noción de su propia fuerza. La puerta casi se ha salido de sus goznes. Ya les ajustaré las cuentas en cuanto haya acabado este sortilegio.

Ahora relájate y pasa al 3.

COMIENZA LA AVENTURA

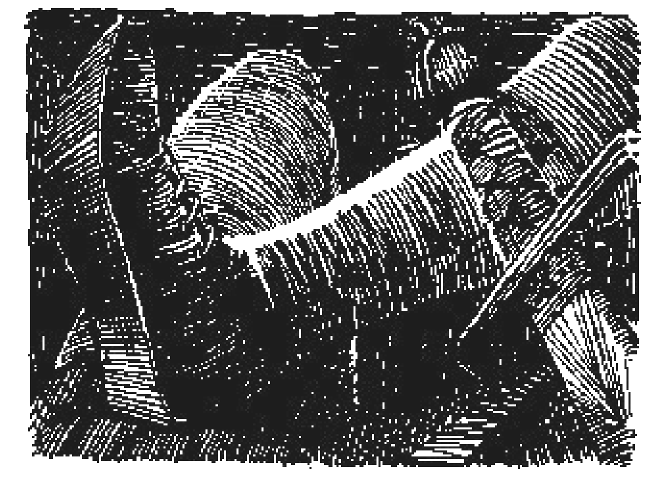
3

El sortilegio de red parte de los dedos extendidos de Merlín. Sus zarcillos invisibles se deslizan como una serpiente a través del Tiempo. Van en busca de tu mente para llevarla a los verdes campos y las tierras onduladas de Avalon. Te sientes ligeramente desorientado. Desaparece todo lo que te rodea. Ya no estás en el Siglo XX, sino...

Esto no funciona. Aquí no hay verdes campos, ni tierras onduladas. Contigo está EJ, tu fiel espada parlante. Merlín debe de haber dejado encerrado en una caja el cuerpo que tendrás que utilizar en esta aventura. ¡Y ahora que acabas de llegar te encuentras atrapado!

Si quieres pedir socorro, pasa al 23.

O puedes tratar de introducir a EJ entre los mimbres para descorrer el cerrojo, en cuyo caso pasa al 55.



4

Durante unos veinte minutos avanzas por la calzada sin ningún incidente. La serenidad del día sólo es turbada por el rezongar de EJ, convencida de que sigues una dirección equivocada.

Y puede que tenga razón, porque esta comarca no presenta el menor indicio de entrada a nada, y menos aún al Reino de los Duendes, que es al parecer lo que estás buscando. Empiezas a preguntarte si no sería mejor volver cuando un poco más adelante ves otro cadáver tendido junto a la calzada. Éste huele todavía peor que el que encontraste antes.

¿Vas a correr el riesgo de contraer la Peste Negra por examinar el cadáver? Si no te preocupa ese riesgo, tápate la nariz y pasa al 63. O puedes seguir hacia el norte pasando al 41. O puedes retroceder hasta la bifurcación y elegir allí si ir al sudoeste, pasando al 70, o hacia al sur, pasando al 37 (o retroceder para examinar el cadáver del ahorcado pasando al 10).

5

¡Hay algo detrás de esa piedra! Desenvainas al punto a EJ y das la vuelta rápidamente para enfrentarte con el horror que te aguarda. Con la misma celeridad envainas a EJ y te quitas el gorro.

-Te ruego que me perdones -dices cortésmente-. Me temo que te confundí con un monstruo.

-¿Parezco yo un monstruo? -pregunta esta chica, que viste un blanco traje de lino y se apoya en la piedra.

-No exactamente -respondes-. Por supuesto que no. Era sólo que estaba un poco nervioso.

-Yo soy Camila –dice, sonriendo, la muchacha, -. A veces vengo aquí para palpar las piedras.

-Pal... -te interrumpes justamente a tiempo. Al observar más cerca los ojos de Camila adviertes que es ciega-. ¡Ah, sí, ya!.

-¿Puedo tocar tu cara? -pregunta-. Pareces simpático.

-Sí, claro.

Te quedas quieto, un poco turbado por el giro que están tomando los acontecimientos, mientras Camila pasa sus dedos sobre tu cara,

-Perdóname -dice tras un instante- pero, ¿no tienes un tornillo atravesado en el cuello?

Si todavía conservas ese estúpido tornillo, pasa al 52. Si has conseguido eliminarlo de algún modo, pasa al 31.



"Yo soy Camila. A veces vengo aquí para palpar las piedras…"

6

-Sí, -murmura el Diablo-, todo parece estar en orden. Ahora, sigue simplemente las instrucciones de tu pergamino y ¡buena suerte!

Ya has oído al Diablo. Sigue las instrucciones... si has conseguido descifrarlas.

7

-¿Por qué te has entretenido? - pregunta Merlín malhumorado mientras tú bajas los últimos metros corres por el sendero para ayudarle a volver a la meseta-. ¿Es que no comprendes que aún no ha aparecido Excalibur?

-¿Excalibur? -repites-. ¿La espada del rey?

-Sí, la espada del rey. Robada por algún sarnoso malandrín mientras tú te bronceabas en la Grecia Antigua. Pensaba decírtelo después de que acabaras con la invasión sajona, pero te fuiste tan aprisa que no tuve oportunidad de hacerlo. Y como lleva bastante tiempo preparar un sortilegio de red, la mitad del país está en rebelión. Quién posee a Excalibur gobierna el reino, así han sido siempre las cosas. Y como Arturo no la tiene ahora, hay muchos que dicen que no sirve para gobernar.

-¿Pero y los caballeros de la Tabla Redonda? -gritas.

Merlín resopla.

-Los más han permanecido fieles. Pero no pueden estar en todas partes. Aunque desde luego lo intentan. Lanzarote está en el Land's End, Galahad en John O'Groats y el rey Pellinore navega Mersey arriba. Pero de nada sirve. Tan pronto como se extingue un foco de rebelión, surge otro. Lo único que hay que hacer es encontrar la espada. Y rápidamente. Y aquí es donde entras tú.

Se sacude el polvo y pregunta:

-¿Te gusta mi nueva casa?

Sigues la dirección de su mirada hasta la estructura cúbica.

-Oh, esa... Sí, muy bonita –y después se te ocurre preguntar-. ¿En dónde estamos exactamente?

-En Llaldoggogwent -replica Merlín-. En los montes galeses. Vine hasta aquí en busca de un poco de paz, pero la rebelión se extiende por todas partes. No importa; ahora que ha funcionado el sortilegio de red, puedo defenderme con trampas. Pero mejor será que te dispongas para la búsqueda.

Mientras camináis juntos hacia la casa cúbica, Merlín observa:

-En realidad la construí para ti. Fue un buen trabajo. Esos campesinos destrozaron todos los sortilegios y la mayor parte del equipo que te había preparado. Así que cuando necesites un poco de magia, tendrás que pasarte por aquí. ¿Has advertido algo peculiar en la casa?

-Parece un dado.

-Muy observador. Su forma se debe a una buena razón. Funciona por simpatía. Las cosas semejantes se atraen. Como es lo de arriba, así es lo de abajo. Cuando necesites volver aquí, todo lo que tendrás que hacer será lanzar un dado. Te transportará hasta la casa. Siempre que no saques un uno o un seis.

-¿Qué sucederá si saco un uno o un seis? -preguntas.



Merlín te mira ceñudo...

Merlín te mira ceñudo.

-No hablemos ahora de cosas tristes. Y no pierdas el tiempo. Puedes ayudarme a arreglar la puerta y yo te prepararé para la búsqueda de la espada.

Como Merlín está usando magia, si sacas 10 o más, lanzando dos dados, la puerta quedará reparada. Una vez que lo hayas logrado, pasa al 28.

8

Muy bien hecho, Pip. Decididamente, el mundo está mejor sin ellos. No te olvides de registrar sus cuerpos, dado que en cada uno hallarás un frasco lleno de pócima curativa. Te has hecho con tres frascos al mismo tiempo.

Ahora vuelve a examinar el mapa y elige un destino más seguro.

9

¡Lo conseguiste! Por increíble que te parezca, todo lo que tienes que hacer ahora es consultar tu mapa y elegir un nuevo destino.

10

Si sobrevives a esta operación sin contraer alguna enfermedad perniciosa, será un milagro. Es evidente que el cadáver lleva colgado mucho tiempo y que se está deshaciendo a pedazos.



Es evidente que el cadáver lleva colgado mucho tiempo.

Las ropas se encuentran hechas jirones, pero gracias a taparte la nariz consigues registrarlas de

una manera bastante razonable. Sólo descubres dos cosas de interés: una pequeña moneda de oro y un fragmento de pergamino.

La moneda no procede de una acuñación oficial: es demasiado pequeña para eso. No tiene la insignia soberana de Arturo ni la efigie de algún emperador romano como algunas antiguas monedas todavía en circulación. En realidad no tiene absolutamente nada, así que quizás no se trate de una moneda, sino un pequeño disco de oro.

En el pedazo de pergamino hay algo garrapateado, quizás en una lengua extranjera o en alguna clave. Para que las cosas sean aún peores, el pergamino es evidentemente antiguo, está roto y desde luego este fragmento constituye sólo parte del documento original. Sea como fuere, esto es lo que puedes leer:

ZLLFQSEZ XQULLXQZ
YEGXZ UÑ VQGXK VU KHK IEU ZXFQDZ
UÑ YZQÑU VUÑ SQSZLLFU

Sí, bien...

Y con estos descubrimientos tan útiles puedes ir ahora al norte, si pasas al 4; al sudoeste, si pasas al 70 o al sur, si pasas al 37.

11

Es duro caminar bajo este fuerte sol. A tu alrededor se extiende el páramo: terreno pedregoso y matojos, interrumpidos aquí y allá por algunos peñascos. Caminas durante kilómetros, cada vez más hambriento, hasta que te detienes a punto de desvanecerte por falta de mantequilla o una bolsa de patatas fritas.

Te detienes. Te recuestas contra una peña y llegas a una decisión.

Tienes que comer. Si estás equipado con víveres, masca algo y sigue hacia el norte, pasando al 19; o al sur, pasando al 58. En caso contrario tendrás que regresar a La Casa de Merlín en busca de víveres. Pero si no consigues llegar a la Sala del Equipo, tu situación será desesperada. Deberás ignorar todas las gangas que encuentres en la habitación en que entres y buscar de nuevo víveres. Sigue probando hasta que halles comida o resultes muerto. Si este pequeño paseo te mata, pasa al 14. Si consigues víveres, come pronto algo y luego vete hacia el norte, pasando al 19; o hacia el sur, pasando al 58.

12

Cautelosamente tocas el número.

De repente, por encima del sabio, brota del claro cielo azul un enorme rayo. Va a caer directamente sobre la caja. Por desgracia, y de camino, te alcanza en la cabeza.

Trata de peinarte de nuevo y luego pasa al 14.

13

Estás acercándote a unas montañas. No son muy altas, pero desde luego se trata de montañas. Te encuentras ya en su falda y asciendes rápidamente.

En torno de ti el aire se enfría poco a poco, pero lo extraño es que la luz se vuelve más tenue.

Bajo tus pies el suelo da la extraña sensación de que se mueve, como si no fuera completamente sólido. Las rocas que hay por aquí aparecen retorcidas y contrahechas. Aunque permanecen inmóviles cuando las observas directamente, parecen agitarse cuando las miras con el rabillo del ojo.

Algo farfulla en voz baja a tu derecha. Te vuelves y allí no hay nada. De pronto, oyes a lo lejos un chillido penetrante, seguido de un profundo silencio.

Tal vez no debieras, Pip, quedarte aquí mucho tiempo. Hacia el oeste las montañas son infranqueables, así que no tiene sentido dirigirse en esa dirección. Hacia el este tal vez sí o tal vez

no volverás por donde viniste y acabarás en el 73. Por el norte pasarás con el tiempo al 87. Si vas hacia el sur pasarás al 32. Lo malo es que antes de ir a cualquier parte, sufrirás los efectos que te han causado estas montañas: un grado tan intenso de confusión mental que automáticamente fallarás uno de cada dos de tus ataques en los tres próximos combates.

14

Esa música de fondo que se oye de fondo es un coro de ángeles que entona el Aleluya. (O posiblemente una caterva de diablos borrachos que canta «Trae el barril rodando».) En cualquier caso estás muerto.

Por fortuna no tienes que continuar así. Lo que debes hacer es *volver a tirar tus dados para conseguir tus* PUNTOS VITALES. Con un poco de suerte incluso puedes sacar más que la última vez.

Una vez que hayas lanzado los dados para averiguar cuántos PUNTOS VITALES tienes ahora, puedes empezar de nuevo tu aventura. Esto te proporciona la posibilidad de tomar decisiones diferentes o seguir otros caminos distintos. Y si decides ir por la misma ruta, todos los enemigos que hayas matado antes ya no te molestarán. (Continuarán allí, desde luego, pero puedes considerarlos tranquilamente como fantasmas.)

Estar muerto no es desde luego divertido, pero tampoco es demasiado malo. Por supuesto que perderás todo el botín que hayas podido acumular y que para empezar de nuevo sólo podrás contar con la fiel EJ.

No te preocupes más de la cuenta. Sencillamente, vuelve a echar los dados, averigua cuáles son tus PUNTOS VITALES y ponte en marcha.

15

Existe probablemente una razón muy buena para que este montículo se halle marcado en el mapa, pero desde luego no ésta muy clara. Buscas durante siglos sin hallar nada más interesante que un simple montículo de tierra. Luego retornas a observar el mapa para probar con otro destino (murmurando hoscamente para tus adentros).

16**S (cada uno)

Si te preguntabas por qué en tu época le llamaban a esto la Piedra de los Sacrificios, puedes dejar ya de preguntártelo. Apoyada en el megalito y sonriendo diabólicamente ves una figura vestida de negro que lleva una afiladísima hoz. Al lado hay otras dos figuras también de negro, pero con orlas de color castaño (con lo que resultan más atrayentes.) También llevan hoces. Algo te dice que no van a segar un trigal.

Pues es cierto: éstos son tres de los temibles sacerdotes druidas que a veces utilizan este lugar para sus sacrificios. El problema parece ser que no tenían nada que sacrificar... hasta que apareciste tú.

Los druidas aceptan un soborno, si tienes con qué (y si no posees dinero suficiente para sobornar a los tres, siempre cabe intentar sobornar a los que puedas con el dinero que tengas.) Si lo pruebas y lo logras, vuelve a examinar el mapa y busca otro destino. (Haz lo mismo en el caso de que obtuvieras tres reacciones amistosas.)

Pero si tienes que luchar, debes saber que cada sacerdote druida posee 20 PUNTOS VITALES, asesta un golpe sacando 5 y consigue 3 puntos adicionales de daño con su hoz. Si los druidas te sacrifican, pasa al 14. Si acabas con los tres, pasa al 8.



Tres sombrías figuras en la bien llamada Piedra de los Sacrificios.

17

El páramo se extiende a tu alrededor. Sólo rompe el silencio el sonido de tus propios pasos.
¿O no son tus propios pasos?
Te detienes. Los pasos se detienen. Examinas la esfera plateada. Brilla con un rojo intenso.
Reanudas la marcha. Los pasos reanudan la marcha.
Te detienes. Los pasos continúan.
Te vuelves en redondo. Frenéticamente echas mano a la espada.

Y muy a tiempo. Hacia ti se precipita un dragón de las arenas. Aquí no tienes, Pip, ninguna posibilidad de rendirte. Ese monstruo te arrancaría miembro a miembro. Se trata de pelear o de huir. Si decides huir, consulta la sección titulada CORRER en la página 86 para averiguar qué debes hacer. Si decides pelear, consulta la sección titulada ESTADÍSTICAS DEL ENEMIGO en la página 87. Si este ser te mata, pasa al 14. Si matas al dragón, pasa al 34.

18

Arrancas algunas de las aquileas y te las guardas en el bolsillo.
Ahora será mejor que vuelvas al 50 y tomes una decisión seria.

19

El páramo no ha cambiado mucho: los mismos pedruscos y matojos. Pero te sientes más animado.

Menos mal. Porque tendrás que enfrentarte con esos tres bárbaros que vienen hacia ti montados en caballos pequeños pero robustos.

Observas la esfera de plata y adviertes que se ha puesto ámbar. En el Reino de los Duendes ésta es tu única guía de los peligros a que te enfrentas. Hasta que decidas pelear, huir o rendirte.

Si decides huir, lanza un dado. Pasa luego a la sección CORRER, en la página 86.

Si decides rendirte, los bárbaros no te harán daño. Pero te quitarán todo tu equipo. Sólo te dejarán los artículos de magia (que no entienden) y tu espada (que no necesitan). Para renovar tu equipo tendrás que volver a la Casa de Merlín. Cuando los bárbaros se hayan ido, puedes continuar hacia el norte, pasando al 87, o hacia el sur, pasando al 58.

Si decides pelear, pasa a la sección titulada ESTADÍSTICAS DEL ENEMIGO en la página 87 para averiguar las características de tus adversarios. Si los vences, pasa al 65. Si te matan, pasa al 14.

20

Magnífico, Pip. Conseguiste salir bien librado de este terrible combate. Al parecer el lobo salía entonces de su cubil, oculto tras los matorrales. Echas un rápido vistazo al interior y compruebas que el resto de la manada se halla ausente. Estás a punto de marcharte cuando adviertes algo extraño: un pedazo de pergamino. Lo recoges con la punta de EJ.

Hay algo escrito en el pergamino:

Clave 5

LV ODVI QCHFVRV QYTVLNUBD

Parte del pergamino ha desaparecido, mascado por el lobo. En el resto se lee:

TNBRVR RQ CHTDGOÑGKGZ

Tienes a tu disposición las siguientes direcciones:

Norte u oeste: pasa al 13.

Nordeste: pasa al 73.

Este: pasa al 80.

Cualquier dirección hacia el sur: pasa al 53.

21

¡Oh, no! Has acabado rodeado de vacas. Están por todas partes y han pisoteado tanto el suelo que es imposible ver adónde conduce la senda.

Un agobiado vaquero corre de aquí para allá con un palo y trata de encarrilar de algún modo a los animales. Pero no tiene éxito.

Si te sientes benévolo puedes echar una mano al vaquero pasando al 100, O buscar la continuación de la senda, pasando al 140. O renunciar a seguir adelante y retroceder hasta la bifurcación. Desde allí podrías ir al sudoeste, si pasas al 70; al norte, si pasas al 4 o registrar el cadáver del ahorcado si pasas al 10.

22

¡Oh, no, otra vez se pone en pie!

¡Es seguro que le mataste, pero se levanta de nuevo! Y está cambiando.

Se produce una increíble metamorfosis. La piel del vampiro, de una blancura espectral, está volviéndose plateada. Y sus colmillos se encogen. Y sus brazos se acortan...

En contraste con el Vampiro Espectral, la criatura que ahora tienes ante ti posee una agradable apariencia. Es un humanoide alto y esbelto, vestido de azul. Tiene un aura de poder que decididamente te impediría volver a atacarle (aunque tuvieras las energías suficientes). Sus ojos, plateados con motitas doradas, te observan serios.

-Hiciste muy bien en matar a mi alter ego, Pip -dice-. Y de esa manera te has revelado digno de entrar en el Reino de los Duendes, que para algunos se convierte en el Reino del Horror. Conozco lo que te propones y es un noble empeño. Pero he de advertirte que para lograr tu objetivo has de viajar mucho, buscar en todas partes, equiparte bien y emplear tu cabeza tanto como tu espada. Para ayudarte, te regalo esto...

Y de un pliegue de su túnica extrae una pequeña esfera plateada.

-Nunca la pierdas -dice-. Ni siquiera en la muerte. Vale 100.000 monedas de oro, pero jamás la vendas ni trates de emplearla como soborno. Es una Esfera de Aviso. Sólo puede ser utilizada en el Reino de los Duendes. Cógela.



La criatura te entrega una pequeña esfera plateada.

Titubeando, tiendes la mano y el humanoide deja caer la esfera en la palma de tu mano. En el acto la esfera toma un color verde.

-Cuando brilla con luz verde, no te hallas en peligro inmediato. Cuando se pone ámbar, es que te amenaza algún peligro. Cuando se vuelve roja, el peligro resulta muy grande. Pero lo más importante es que cuando empiece a brillar con un color dorado, la gran espada que buscas estará cerca. Y ahora ha llegado el momento...

Cierra los ojos en silenciosa meditación. Cerca de sus pies brota una espiral de luz azul celeste que se alza girando cada vez más deprisa. La luz se ensancha, envolviéndote, hasta que no puedes ver otra cosa.

Por un momento pierdes toda sensación. Luego la luz se extingue. Desaparece el ser de plateada piel. Y la habitación de las losas. Miras en torno de ti, sorprendido.

Es lógico porque te encuentras en el 58.

23

-¡SOCORROOOOOOOO!-gritas- ¡SOCORROOOOOO!

Adviertes que el cerrojo se desliza. Después percibes que alguien trata de levantar la tapa.

Se alza en un instante, inundando de luz el interior de la caja de mimbre.

Vuelves los ojos hacia la luz, dispuesto a dar las gracias... Pero lo que estás viendo es el rostro ceñudo de un rudo campesino. Empuña una cachiporra especialmente desagradable, atravesada por un clavo.



Ves el rostro ceñudo de un campesino que empuña una cachiporra

-¿Quién eres tú? -pregunta el campesino. Vas a levantarte y entonces añade-: Quieto en donde estás o te hago pedazos.

Mientras contemplas la cachiporra con aprensión, dices con tu voz más educada:

-Mi nombre es Pip, buen señor.

-¿Conque Pip? ¿El que mató al hechicero Ansalom y liquidó al dragón de bronce y salió vivo del horrible Reino de los Muertos y salvó a este reino de los peludos sajones?

Satisfecho de ser reconocido replicas:

-Sí, ése soy yo.

El campesino se encoge de hombros:

-Y yo soy Cleopatra.

Tienes la posibilidad de asestarle rápidamente un golpe en el cuello. Si quieres intentarlo, pasa al 46. Si prefieres proseguir con la diplomacia, esperando astutamente un mejor momento, pasa al 75.

24

Aquí sucede algo extraño. En el páramo, delante de ti, se alza un curioso cubo de metal. El artefacto tiene unos tres metros de alto y a esta distancia no puede distinguirse ninguna otra característica.

Si deseas examinar el cubo, pasa al 94.

Si no deseas examinarlo, puedes tomar las siguientes direcciones:

Oeste: pasa al 58.

Este: pasa al 59.

Norte: pasa al 87.

Sur: pasa al 53.

25

Cautelosamente tocas el número.

De repente, por encima del sabio, brota del claro cielo azul un enorme rayo. Va a caer directamente sobre la caja. Por desgracia, y de camino, te alcanza en la cabeza.

Trata de peinarte de nuevo y luego pasa al 14.

26

Existe probablemente una razón muy buena por la que este montículo se halla marcado en el mapa, pero desde luego no está muy clara. Buscas durante siglos sin hallar nada más interesante que un simple montículo de tierra. Luego retornas a observar el mapa para probar con otro destino (murmurando hoscamente para tus adentros).

27

-Perdóneme -dices al tiempo que alzas la vista y te proteges los ojos del resplandor del sol violeta-, ¿qué hace sentado en esa columna?

El anciano encapuchado te observa un instante y sonríe.

-Aguardarte -responde.

-¿A mí?

-Desde luego. Mis meditaciones me convencieron de que quien buscase la espada tenía que pasar por aquí. Y tú buscas la espada, ¿no es cierto?

-Sí, pero ¿quién es usted?

-El Sabio de la Columna de Basalto -replica-. Mi tarea y mi deseo consisten en comprobar lo que vales.

-Un momento -dices algo alarmado-. Yo he pasado ya la prueba. Luché contra el Vampiro Espectral.

-Eso demuestra tan sólo tu destreza con la espada. Ahora debo comprobar tu destreza con la magia. ¿Llevas algo de magia contigo?

-No mucho -respondes inmediatamente. No vas a arriesgarte a perder tu preciosa magia por culpa de un viejo idiota sentado en lo alto de una columna.

-Puede que sea un viejo idiota sentado en lo alto de una columna, pero sé leer los pensamientos -observa el sabio. Suspira-. No importa. Toma esto...

Y te lanza una cajita de palo de rosa muy bien tallada, de tapa con incrustaciones.

-Es un objeto mágico y te lo regalo.

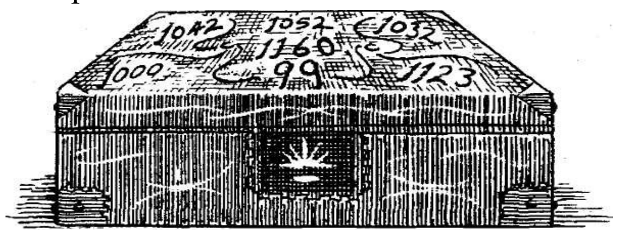
Ese objeto mágico te recuerda que tú llevas otro. A hurtadillas miras la esfera de plata que para tu sorpresa brilla con un color rojo de sangre. Qué curioso. Desde luego este viejo idio... este venerable sabio no parece en manera alguna peligroso. Pero la esfera está claramente roja, y de un rojo muy amenazador.

Para ser prudente le dices con cortesía:

-Gracias por su regalo, venerable sabio. Lo guardaré el resto de mi vida.

-Quizás no sea muy larga -observa secamente el sabio- si eres incapaz de resolver el misterio de la magia. Examina la tapa de la caja.

Así lo haces. Y descubres que las incrustaciones tienen forma de números.



-No los toques -te advierte rápidamente el sabio-. Cuando toques el número correcto se abrirá la caja. Si tocas otro número, eso significará tu muerte. Pero te diré que el número correcto es mi edad. Y mi edad es doble de la de mi hijo pequeño. Y mi hijo pequeño tiene diez años más que mi sobrina mayor. Esta, a su vez, dobla la edad que tenía al morir hace cincuenta años mi tercera esposa. Por casualidad el primer marido de mi tercera esposa tiene hoy exactamente la edad que tendría mi tercera esposa de no haber muerto, es decir 308 años. Ahora, por favor, examina los números de la caja y trata de tocar sólo el que consideres correcto.

Los números de la caja son:

1000...1042...1052...1032...1123...1160...99

¿Qué número tocarás para abrir la caja?

Si es el 1000, pasa al 12.

Si es el 1042, pasa al 25.

Si es el 1052, pasa al 30.

Si es el 1032, pasa al 44.

Si es el 1123, pasa al 57.

Si es el 1160, pasa al 69.

Si es el 99, pasa al 84.

28

Es curioso, pero el interior de la residencia de Merlín no se parece en nada a como lo dejaste. Tiene en buena parte su forma y su tamaño, sin embargo no hay rastros de muebles rotos, de banastas de mimbre ni de los destrozos realizados por los campesinos.

-¿Sabes orientarte con un mapa? -te pregunta Merlín abruptamente.

Asientes.

-Entonces echa un vistazo a éste -saca de un bolsillo un rollo de pergamino que procede a extender sobre una mesa cercana-. Fue descubierto en el lugar del robo. Opino que contiene una clave vital acerca del paradero de Excalibur. (Véase página 99). ¿Reconoces algunos de los nombres de estos lugares?

Observas el mapa, frunciendo el ceño ante los *Montes de la Locura... el Páramo de Karn... Ciudad Scroghollow...* Ninguno de estos nombres te resulta familiar. Meneas la cabeza.

-Es porque estos lugares no existen -te dice Merlín-. Al menos no en nuestra realidad. Este es un mapa de una pequeña parte del Reino de los Duendes.

-¿Pero a quién del Reino de los Duendes podría interesarle Excalibur? -preguntas. Merlín se encoge de hombros. -Cualquiera sabe -y añade con viveza-. Por lo que se refiere a la cuestión de equipo y de magia, no dispondrás de nada. Al menos por el momento. Todo ha sido destrozado por los campesinos rebeldes. Sí, claro. Haré un esfuerzo por conseguir algo. Pero tendrás que recogerlo más tarde.

-¿Cómo? -inquieres alarmado ante la perspectiva de empezar tan sólo con tu fiel espada parlante.

-Cuando sientas la necesidad de regresar a mi nueva casa -brama Merlín-. Ya te lo he dicho: cuando quieras volver a esta casa, que puede ser en cualquier momento menos durante un combate o cuando alguien haya lanzado un sortilegio contra ti, todo lo que tienes que hacer es lanzar un dado y pasar a la Sección titulada La Casa de Merlín. Claro está que sólo podrás llevarte una cosa en cada visita. Es lo mejor que puedo hacer en tan difícil situación. ¿Estás dispuesto para iniciar la búsqueda?

-Ni siquiera sé a dónde tengo que ir.

-Tú no pero yo sí -dice Merlín, que comienza a agitar los brazos de esa manera tan complicada que señala el comienzo de un sortilegio de teleportación.

-¡Un momento! -gritas desesperado, porque tienes experiencia de lo poco seguro que puede ser el sistema mágico de transporte de Merlín. Pero como siempre, resulta un poco tarde. La habitación comienza a girar en torno de ti, cada vez más y más deprisa, hasta que sólo percibes una niebla que forma un torbellino.

Por fortuna no permanecerás mucho tiempo en la niebla. Aclarará un poco al pasar al *50*.

29



Te hallas en el lindero de un bosque enorme y sombrío

Te hallas en el lindero de un enorme bosque. Cerca, en un árbol, alguien ha clavado una tabla, sobre la que aparecen burdamente escritas estas palabras:

CUIDADO BOSQUE DE LAS BRUJAS

Si deseas ignorar el aviso y penetrar en el bosque, pasa al 45. También puedes optar por las siguientes direcciones:

Norte: pasa al 87.

Oeste pasa al 71.

Sur pasa al 59.

30

Cautelosamente tocas el número.

La tapa se levanta en el acto, apareciendo en su interior un rubí pequeño pero bellamente tallado. Descansa sobre una almohadilla de terciopelo y refulge al sol.

-¡Caramba! -profieres.

-Esta joya -afirma el sabio - resulta extremadamente valiosa. Pero no la vendas nunca porque posee importantes propiedades mágicas. Desde luego puedo asegurarte que resulta vital para que remates con éxito tu búsqueda.

-¿Cómo he de emplearla, venerable sabio? -preguntas a quemarropa. Estás encantado de haber conseguido con tanta facilidad este mágico botín.

-Ahora sólo puedo decirte lo siguiente: la gema por sí sola carece de magia. Sólo podrás emplearla con plena eficacia cuando encuentres la varita de ébano.

Dicho lo cual el viejo estúpido cierra los ojos y se queda dormido.

-Puede que sea un viejo estúpido durmiendo, pero sé leer los pensamientos -murmura antes de empezar a roncar tranquilamente.

No puedes hacer otra cosa aquí, así que aléjate en silencio.

Si vas al oeste, pasa al 13. Si vas al sur, pasa al 92. Si vas al este, pasa al 19. Si vas al sudeste, pasa al 48. Si vas al sudoeste, pasa al 73 y si te diriges más o menos al norte, pasa a/ 87.

31

-Bueno, cuanto menos se hable del asunto, tanto mejor -comenta misteriosamente Camila-. Supongo que estás buscando la entrada al Reino de los Duendes.

-¿Cómo es posible que tú lo sepas? -preguntas sorprendido.

-Me lo dijo Merlín. Me envió para que te ayudara.

¿Te imaginabas esto? El viejo estúpido no se hallaba tan desorganizado como parecía.

-¿Sabes por dónde está la entrada? -preguntas.

-Claro -responde alegremente Camila-. En uno de los montículos: el que se halla exactamente al sur de aquí. Pero tendrás que partir del Baile del Gigante. Me imagino que poseerás el pequeño disco de oro.

¿Lo tienes? Si la respuesta es afirmativa, pasa al 90. Si es negativa mejor será que pases al 61.

32

Este páramo parece interminable. Como no tienes nada mejor que hacer, examinas de vez en cuando la esfera plateada. Te acostumbras así tanto a que nada pase que te sorprendes cuando la esfera se pone roja de repente.

Observas en torno de ti a toda prisa. Adviertes entonces movimiento en unos matorrales.

Parece que habrá una pelea si decides investigar, y la esfera sugiere que la cosa resulta muy peligrosa. Pero a ti te toca decidir. Si quieres investigar, pasa a la sección de ESTADÍSTICAS DEL ENEMIGO en la página 87. Vuelve luego y traba el combate. Si resultas muerto, pasa al 14. Si sobrevives, pasa al 20.

También puedes limitarte a alejarte (sin CORRER). Direcciones accesibles:

Norte u oeste: pasa al 13.

Nordeste: pasa al 73.

Este: pasa al 80.

Cualquier dirección hacia el sur: pasa al 53.

33

Registras rápidamente la estancia; buscas desesperadamente algo que te resulte útil. Pero todo lo que no ha sido robado, ha sido aplastado o hecho pedazos. Lo único que parece haber sobrevivido, aunque muy abollado, es un pequeño espejo de bronce.

Al mover de sitio el espejo observas tu irregular imagen. ¡Dios mío, Merlín no bromeaba!



¡¡Un tornillo de hierro atraviesa tu cuello!!

Tomas de nuevo el espejo y te miras completamente atónito. Si no fueses un muchacho tan extraordinariamente bien parecido serías la maligna imagen del monstruo de Frankenstein. El tornillo entra por el cuello justo bajo la mandíbula y sale a la misma altura por el otro lado.

¡Y como si esto no fuese suficientemente malo, Merlín ha dejado que se enmoheciera!

-¡Tengo el cuello atravesado por un tornillo! -exclamas.

-Ya lo sé -dice EJ-. Trata de no tocarlo.

-¿Por qué no? -preguntas al tiempo que involuntariamente tocas el tornillo.

Al instante una terrible descarga atraviesa tu brazo, eriza momentáneamente tu pelo y te priva de tres PUNTOS VITALES. (Si esto te mata, aunque resulta improbable, pasa al 14.)

-Ya te lo advertí -resopla EJ-. Observé cuando Merlín empezó a manipular esa cosa. Está llena de rayos.

Esto es todo lo que necesitabas. Un tornillo cargado de electricidad que atraviesa tu cuello, una habitación destrozada, Merlín secuestrado (o algo peor), una rebelión en marcha y ni rastro de magia o de equipo que haya quedado intacto.

-Vamos -dices-. Ya hemos perdido aquí bastante tiempo. Iremos tras los que han capturado a Merlín.

-¿No vas a coger el globo somnífero que está bajo el sofá? -pregunta EJ.

-¿El globo somnífero? -preguntas estúpidamente.

-Esa cosita de cristal del tamaño de una pelota de tenis -te informa EJ-. Está llena de gas y dormirá a un enemigo durante doce asaltos de un combate o a doce enemigos durante un asalto o a seis enemigos durante dos asaltos o a tres enemigos durante cuatro asaltos o a dos...

-Sí, sí, ya lo he entendido. ¿Por que no lo dijiste antes?

-Porque no me preguntaste. A propósito -añade EJ-, sólo podrás utilizarlo una vez. Tienes que romper el globo para que salga el gas.

Tomas el globo con una mano y a EJ con otra y sales corriendo de la destrozada habitación por la puerta rota, para pasar al 83.

34

Eliminado el dragón de las arenas, te dispones a reanudar tu camino. Pero entonces acude a tu cabeza un vago recuerdo sobre los hábitos de estas criaturas. Algo acerca del cubil del dragón.

Comienzas a seguir con cuidado sus huellas que te conducen a una sombría caverna abierta en una peña enorme. Penetras cauteloso, espada en mano, pero una rápida mirada te convence de que allí no te acecha ningún peligro.

La cueva es maloliente y rebosa de basura y de restos. A su vista se aclara al punto tu mente: el dragón de las arenas es famoso por coleccionar todo género de porquerías. Rápidamente te pones a buscar. En vida el dragón tuvo que haber matado a muchos buenos viajeros, porque aquí abundan las armas enmohecidas y los pedazos inútiles de armadura.

Perseveras y al final se ve premiada tu paciencia. ¡En una esquina encuentras un saco que contiene no menos de seis frascos de pócima curativa y un globo somnífero sin usar!

Guárdate todas estas gangas, abandona la caverna y decide a dónde ir.

Al norte: pasas al 58.

Al sur: pasas al 38.

Al oeste: pasas al 80.

Al este: pasas al 67

35

¡Estás hundiéndote!

La esfera plateada brilla con un rojo brillante, pero ya es un poco tarde para que te sirva su aviso de algo. Estás hundido hasta la cintura, y sigues hundiéndote en lo que parece ser una maloliente ciénaga, o quizás arenas movedizas.

Hay un modo muy simple de salir de este apuro. Todo lo que necesitas hacer es sujetarte a esa peña que se alza a tu derecha. Lo conseguirás sacando 4 puntos o más con dos dados. Con tal de que, naturalmente, lleves contigo una cuerda. (No, ya es demasiado tarde para tratar de ir a buscarla a la Casa de Merlín.) Si no tienes una cuerda o fallas en el lanzamiento de los dados te hundirás hasta pasar al 14. Si te salvas puedes optar entre las siguientes direcciones:

Norte: pasa al 87.
Este: pasa al 29
Oeste: pasa al 11.
Sudoeste: pasa al 17.
Sur: pasa al 67.

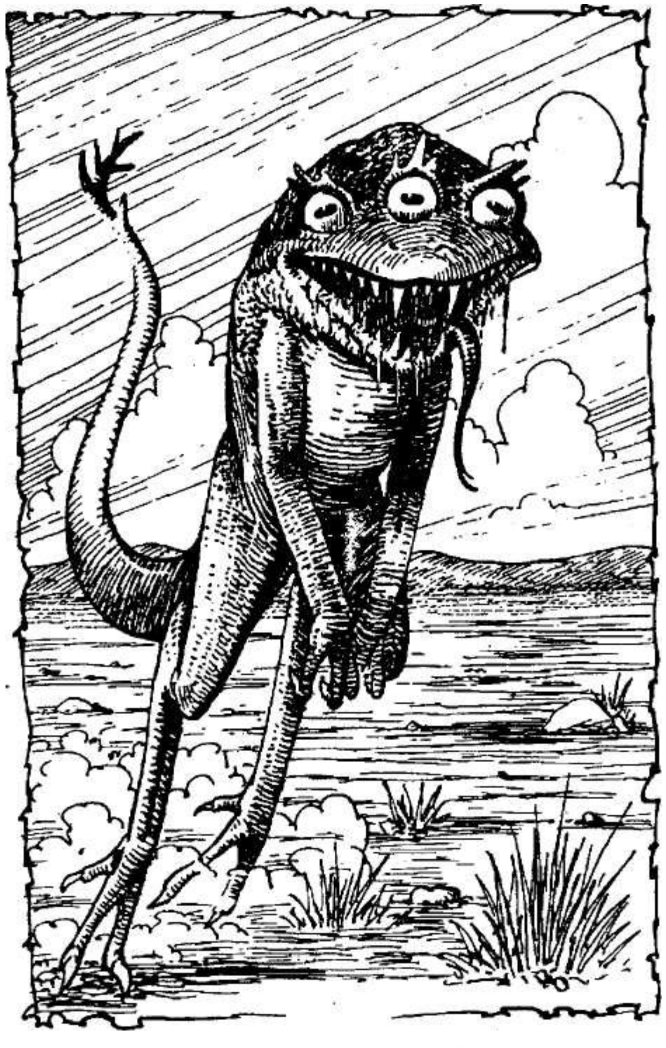
36

-Por favor, permítame ayudarle en lo que me sea posible —dices con tu voz más pomposa—. Pero antes querría hacerle una pregunta, aunque resulte bastante tonta: ¿qué es un borfax?

-Eso es un borfax -responde Ben tranquilamente, señalando hacia tu espalda.

Te vuelves para descubrir que corre hacia ti a una velocidad terrorífica uno de los seres más horripilantes que hayas visto nunca. Aunque sólo alcanza 1,20 m. de altura, mide cerca de 1,80 m. de longitud, sin contar su grotesca cola bífida. Se desplaza sobre sus poderosas patas traseras. Las delanteras acaban en terribles garras. Tiene además enormes colmillos. Sus ojos grandes y saltones son amarillos y su larga lengua restalla hambrienta de un lado para otro. Tanto la enorme cabeza como el cuerpo musculoso están recubiertos de escamas y son viscosos y en manera alguna atrayentes.

-Ten cuidado de no matarlo -dice Ben mientras se desliza de su roca para ponerse a tu lado con su corta espada desenvainada.



Corre hacia ti un monstruo de pesadilla...

Tal vez debería decir al borfax que no te matara a ti. No importa. Por así decirlo, la suerte está echada y como aventurero de Avalon te has comprometido a ayudarle.

No te sorprenderá saber que el borfax tiene 70 PUNTOS VITALES. Ataca con éxito si saca 5 o más. Primero acomete con las garras. En su segundo ataque con éxito emplea los colmillos. Las garras ocasionan un daño adicional de 4 puntos. Los colmillos son aún peores: un daño adicional de 5.

Si llevas un cristal de cuarzo, el borfax percibirá sus vibraciones cuando se halle a tres metros de distancia. Se detendrá en el acto, permitiéndote pasar (con Ben) al 42.

5/ no lo llevas, tendrás que pelear: y aquí es en donde las cosas se complican. Lanza un dado por el borfax y luego por ti para ver quién ataca primero. (Ben, que es un enano perezoso, se contentará con dejarte a ti toda la tarea. Al fin y al cabo cometiste la estupidez de ofrecerte.) Si consigues privar al borfax de 65 de sus 70 PUNTOS VITALES, se echará patas arriba y se someterá; así es la naturaleza de esta bestia. Entonces puedes dejar de combatir y pasar al 42.

Pero si accidentalmente matas al borfax (reduciendo a cero sus PUNTOS VITALES), Ben, el guerrero enano, se enfurecerá y te combatirá a muerte. Ben tiene 30 PUNTOS VITALES, asesta un golpe si saca 5 o más y logra un daño adicional de 3 puntos con su maligna espadita.

Si resultas muerto por el borfax o por Ben, pasa al 14. Reflexiona entonces por qué te metes en tales complicaciones.

Si matas tanto al borfax como a Ben, puedes escapar de todo este lío. Sigue entonces una de estas direcciones:

Oeste: pasa al 17.
Sudoeste: pasa al 38.
Sur: pasa al 53.
Este: pasa al 59.
Norte: pasa al 24.

37

Parece como si los romanos se hubieran quedado sin adoquines. La calzada acaba a poco más de medio kilómetro de aquí. O al menos se reduce a lo que parece una senda para ganado.

Puedes seguir la senda y pasar al 21. Alternativamente, puedes regresar a la bifurcación y registrar allí el cadáver si pasas al 10; ir al norte, pasando al 4, o al sudoeste si pasas al 70.

38

Estás acercándote a una vasta planicie de sal, como si en otro tiempo hubiese existido aquí un lago de aguas salobres que se hubiera secado por completo bajo este sol violeta. En esta llanura no crece nada y la superficie de sal reluce con un color blanquecino.

¿Te acercarás a lo que queda del antiguo lago? Si es así, pasa al 82.

También puedes ir al:
Norte: pasa al 17.
Sur: pasa al 53.
Este: pasa al 47.
Oeste: pasa al 13.

39

Durante varias horas la intensa corriente del gran río te lleva velozmente hacia el este. Luego la vía de agua se estrecha de repente y de un modo inexplicable se torna muy lenta.

Como eres un aventurero inteligente que sabe aprovechar las oportunidades, piensas que éste puede ser el momento de llegar a la orilla del sur. Un velocísimo cálculo mental te convence de que son muy elevadas las probabilidades de éxito.

¿Es éste, en realidad, el modo mejor de proceder?

Decídete ahora, Pip, porque es improbable que tengas otra oportunidad. Si resuelves dirigirte a la orilla del sur, lanza dos dados. Más de 3 y lo logras, pasando sano y salvo al 81. 3 o menos y tu balsa vuelca. Pasas mojado y tiritando al 14. En vez de optar por la orilla del sur, también puedes seguir al este por el río hasta el 91.

40

Estás acercándote a un ancho río de rápida corriente. En la orilla opuesta se alzan unos árboles un tanto extraños. Aquí el aire es puro y de las lejanas ramas llega el gorjeo de los pájaros. El río es demasiado profundo y rápido para tratar de cruzarlo a nado.

Si ya has cruzado este río para llegar a la Muralla del Gigante, hallarás tu balsa escondida a buen recaudo tras algún matorral. En caso contrario, puede que decidas construir una balsa con los troncos que el río haya depositado en la ribera. Pero para eso necesitarás un hacha, una sierra, un martillo (o un mazo) y algunos clavos (o espigones). Si tienes todos esos artículos o estás dispuesto a ir a La Casa de Merlín para conseguirlos y volver después, podrás construir tu balsa y pasar al 77. Si decides no embarcarte, las opciones son:

Al sur: pasa al 99.

Al oeste: pasa al 64.

Al este: pasa al 54.

41

A medida que avanzas la calzada abandona la planicie y penetra en un valle que se estrecha muy pronto hasta formar un profundo desfiladero. La calzada, antes tan recta, comienza a dar vueltas y más vueltas y también a estrecharse.

Al dar una de esas vueltas casi tropiezas con tres hombres fornidos. Llevan espadas cortas y caminan en dirección opuesta a la tuya. El que parece el jefe, un individuo de rostro innoble, te mira de arriba a abajo. Luego se vuelve para sonreír a sus compañeros.



-Este tipo piensa que a crearnos problemas, chicos –dice sonriente el jefe.

-Fijaos lo que tenemos aquí, chicos -dice-. Un joven viajero. ¡Y qué espada tan bonita! ¿Verdad que os gustaría que fuese vuestra?

-Se lo advierto, señor, quite las manos de Excalibur Júnior -exclamas con altivez al tiempo que comprendes que se trata de unos bandoleros.

-¡Caramba, chicos! -exclama el jefe-. ¡Este tipo piensa que va a crearnos problemas!

Y en ese momento los tres rompen a reír.

Sólo hay un medio de dejar atrás a estos patanes, Pip, y es darles una dura lección: como la muerte. Si decides pelear, cada bandolero tiene 15 PUNTOS VITALES, asesta un golpe si saca 5 o más y logra un daño adicional de 2 puntos con la espada corta. Tendrás que liquidar a los tres antes de que puedas seguir hacia el norte, pasando al 79. Los tres pertenecen al Sindicato de Bandoleros y son, en consecuencia, inmunes a una reacción amistosa, aun provocada por magia. De nada te servirá tampoco tratar de engañarles, dada su experiencia. No conseguirás pasar aunque te hagas el muerto. En resumen, el único modo de seguir hacia el norte consiste en matarlos. Pero no hay nada que te impida retroceder hacia el sur, corriendo, puesto que eres más rápido que ellos y escaparías fácilmente. Si así procedes acabarás por llegar a la bifurcación de la calzada desde donde puedes ir hacia el sur, pasando al 37; al sudoeste, pasando al 70 o examinar el cuerpo del ahorcado si pasas al 10.

42

-¡Por Júpiter! -exclama Ben, saltando de júbilo-. Qué bien lo hiciste.

Saca una cuerda de su mochila y traba rápidamente las patas del borfax tumbado. Este se endereza al poco tiempo y se alza. Mira lastimeramente a los dos, sin la menor intención de atacar.

-¿Qué va usted a hacer con él? -preguntas.

-Bueno, lo primero será lograr que se acostumbre a la casa -responde Ben.

-¿Quiere decirme que pretende hacer de esa cosa un animal *doméstico?* -preguntas incrédulo.

Asiente:

-En realidad tienen buen carácter. Con tiempo y paciencia, naturalmente.

Hurga bajo su coraza y saca un collar de colmillos ensartados. Suelta uno de éstos y te lo entrega.

-Tu premio -dice.

Observas el colmillo que reluce en la palma de tu mano.

-¿Qué es?

-Un colmillo de vron -te informa Ben-. Es lo único en el universo conocido que te protege contra un ataque de vron. Sin duda te resultará muy útil. Y como no puedo pasarme aquí el día charlando, ahora me voy.

Se vuelve hacia el borfax.

-Hala, vámonos -le ordena.

Y se pone en marcha hacia el norte. Con gran sorpresa tuya, el borfax empieza a caminar pacíficamente tras él.

Guárdate tu colmillo de vron y elige una dirección:

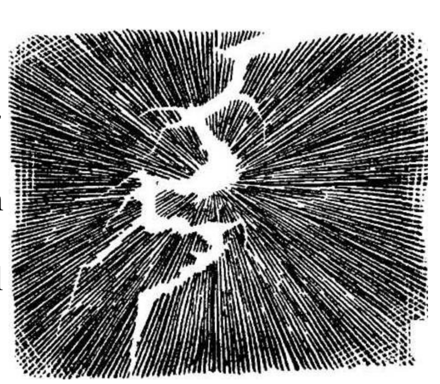
Oeste: pasa al 17.

Sudoeste: pasa al 38.

Sur: pasa al 53.

Este: pasa al 59.

Norte: pasa al 24 (Probablemente, por fortuna, no alcanzarás a Ben y al borfax. Cuando te recuperaste de la sorpresa, ya llevaban mucha ventaja.)



43

¡Tan pronto como sigues las instrucciones comienzan a *brillar* las grandes piedras que se alzan a tu alrededor!

En el acto percibes bajo tus pies un sordo rugido. Parece un terremoto o una caterva de gigantes bailando.

-¿Qué está pasando aquí? -preguntas súbitamente alarmado al Diablo Poético.

-¡Lo siento! -dice-. ¡Acabo de recordar que tenía una cita!

Y desaparece sin tan siquiera una oda de despedida.

Bajo tus pies el suelo se alza y desciende como un mar enfurecido. La luz se torna cada vez más brillante hasta que te quedas medio deslumbrado. En el aire resuena una gran voz:

-Invierte los números de los montículos para hallar lo que buscas. Pero cuidado. Si te equivocas de montículo eso significará... ¡LA MUERTE!

La gran voz se extingue. Poco a poco el suelo vuelve a ser sólido. El resplandor disminuye y luego desaparece. *Ahora no te resta más que resolver el Misterio del Mensaje de la Voz si pretendes seguir adelante.*

44

Cautelosamente tocas el número.

De repente, y por encima del sabio, brota del claro cielo azul un enorme rayo. Va a caer directamente sobre la caja. Por desgracia, y de camino, te alcanza en la cabeza.

Trata de peinarte de nuevo y luego pasa al 14.

45

Este no es, Pip, un lugar de veraneo. Se trata en realidad de uno de los lugares más horribles en los que te hayas metido nunca. Y lo peor es que en este bosque húmedo y sombrío un árbol se parece a cualquier otro árbol. Con el resultado de que en muy poco tiempo te encuentras perdido.

En una situación como ésta sólo cabe hacer una cosa: tirar un dado.

Si sacas 6, logras salir del bosque y pasas al 87.

Si sacas 1, logras salir del bosque y pasas al 76.

Si obtienes cualquier otro resultado, pasa al 78.

46

Rápidamente le golpeas en el cuello. De un modo automático tú eres el primero en atacar (pero te hacen falta 6 por lo menos puesto que no utilizas a EJ). Sólo te apuntarás el daño que obtengas con los dados sin adición alguna por las armas.

El estúpido campesino sólo tiene 15 PUNTOS VITALES a pesar de su corpulencia. La cachiporra que lleva le proporcionará 3 puntos adicionales de daño pero, como no es un luchador experto, también él necesitará sacar 6 para asestar un golpe. Si le dejas inconsciente (que es lo mejor que puedes hacer sin un arma) recoge a EJ y pasa al 60. Si te golpea hasta matarte, pasa al 14.

47

Algo está moviéndose en el horizonte. Algo lustroso, de color pardo. Y hay más de uno. Una rápida mirada a tu esfera de plata confirma lo que ya medio sospechabas. La esfera brilla con un rojo intenso, indicándote que estás en un grave aprieto. Rápidamente giras sobre tus talones. Tratas de volver por donde viniste, pero tras de ti oyes a lo lejos un aullido entrecortado.

Estás siendo perseguido. Examinas la sección *ESTADÍSTICAS DEL ENEMIGO* *en la página 87* *para averiguar quiénes y cuántos son. Si sobrevives a este encuentro puedes ir en cualquiera de las siguientes direcciones:*

Este: pasa al 76.
Norte: pasa al 24.
Oeste: pasa al 38.
Sur: pasa al 53.

Si no sobrevives, el único lugar al que puedes pasar es al 14.

48

El páramo de peñas y matojos se ha convertido en una extensión arenosa. Luego aparecen dunas que cercan el páramo y que quizás un día acaben por tragárselo.

-Supongo que sabes a dónde vas -dice EJ.

-Pues claro que sí -respondes con seguridad.

Menos mal, porque a partir de aquí tendrás que optar por una de estas direcciones:

Norte: pasa al 87.
Noroeste: pasa al 103.
Nordeste: pasa al 19.
Este: pasa al 11.
Sudeste: pasa al 58.
Sur: pasa al 80.
Oeste: pasa a 13.
Sudoeste: pasa al 32.

49

Te acercas todavía más.

Inmediatamente un reguero de hormigas soldados (cada una tan grande como una rata) sale del agujero. Las hormigas forman en filas ante ti.

En el acto desenvainas a EJ, pero antes de que puedas hacer otro movimiento una voz de timbre femenino resuena *en tu mente.*

-*¿Quién eres?*

Miras a tu alrededor, tratando de ver de dónde procede la voz. Luego decides que no te has equivocado: quien está hablándote, te habla desde dentro de tu cabeza. ¿Serán hormigas *telépatas?*

-*No hormigas telépatas, sino una colonia telépata* -dice la voz, que añade-. *Soy la mente del grupo, ¿y tú?*

-Pip -replicas al instante, un poco tímidamente.

-*Ah, claro, Pip. Tendríamos que haberlo sabido. Merlín nos ha hablado de ti muchas veces.*

-*¿Conocéis a Merlín?*

-*Muchísimo. Con frecuencia entablamos con él conversaciones telepáticas a larga distancia. Precisamente ahora trata de enseñarnos astrología.*

¡Qué interesante! Si esta colonia es amiga de Merlín, puede que te resulte muy útil. Cabe incluso que posea alguna pista sobre el paradero de Excalibur.

-*Por desgracia, no es así* -observa la colonia-. *Aparte de Merlín, la única persona con la que nos comunicamos es el sabio que hay en lo alto de la columna de piedra. Tal vez te resulte útil. Pero tememos que está medio loco, como les ocurre frecuentemente a los sabios, y no sabe tampoco en dónde está la espada. Sin embargo, nos sentimos obligadas a conceder hospitalidad a un amigo de Merlín. ¿Quieres un poco de miel?*

-¿Miel? Yo pensaba que eran las abejas y no las hormigas quienes fabricaban la miel.

-*Nos avergüenza reconocer que la robamos. ¿Te gustaría un poco? Tiene unas notables propiedades curativas.* Las hormigas soldados se deslizan hacia el interior y vuelven a aparecer

con seis cubitos de panales. *Parece como si hubieras vuelto a tener suerte, Pip. Cada cubo no sólo posee un sabor delicioso, sino que contiene el equivalente exacto de seis dosis de pócima curativa. Eso supone un total de 36 dosis y cada una te permitirá recobrar en* PUNTOS VITALES *lo que señale una tirada de dos dados. Resiste la tentación de acabar ahora con toda la miel, guárdate los cubitos, da cortésmente las gracias a la colonia y elige una nueva dirección.*

Norte: pasa al 48.
Este: pasa al 17.
Oeste: pasa al 13.
Sur: pasa al 53.
Sudeste: pasa al 38.

50

La niebla aclara, aunque quizás desearías que siguiera siendo espesa. Te hallas solo en una ancha calzada romana que se extiende hacia el norte en una dirección y se bifurca hacia el sudoeste y sur en la otra dirección. Todo lo que ves a tu alrededor es una desnuda planicie. En donde se separan los dos ramales se alza un patíbulo de madera del que cuelgan los malolientes restos de un cadáver podrido. Bajo el cadáver crece una mata de aquileas.

Si éste es el Reino de los Duendes, los duendes deben ser unos tipos bastante extraños. Pero algo te dice que no es así. Tu instinto afirma que te encuentras en Avalon, ¿pero en qué parte de Avalon?

-¿Tienes idea de en dónde estamos? -preguntas a EJ.

-En absoluto -replica EJ-. Creo que Merlín no se acordó de darte el mapa del lugar al que supuestamente debías ir.

-No, no me lo dio -mascullas agriamente.

-Entonces será mejor volver por el mapa -observa EJ resoplando muy satisfecha de sí misma.

Bien, posiblemente. Pero tienes varias alternativas. Una es la de seguir la calzada romana hacia el norte; si decides esto pasa al 4. Otra es tomar el ramal del sur: pasa al 37. O el ramal del sudoeste: pasa al 70. O puedes coger alguna de las aquileas, pasando al 18. O examinar el maloliente cadáver si pasas al 10. O, como dice EJ, puedes lanzar un dado para volver a la nueva residencia de Merlín pasando a la sección La Casa de Merlín.

51

Parece como si hubieras resuelto el misterio, Pip. Este es decididamente uno de los montículos. A primera vista cualquiera diría que es un montículo corriente. Pero cuando lo rodeas descubres empotrada una pesada puerta de madera en marco de bronce.

Cautelosamente pruebas el pomo y descubres que se abre con facilidad. Distingues entonces un tramo de desgastados escalones de piedra que descienden hasta perderse en la oscuridad. *¿Bajarás? La voz te advirtió que si te equivocabas de montículo eso significaría la muerte. Desde luego, tú eres el que elige. Puedes bajar por la escalera hasta pasar al 105. O buscar el otro montículo y ver lo que sucede allí.*

52

Mueves la cabeza y dices:

-Sí.

-Eso me pareció -responde Camila-. ¿Te gustaría que te lo quitara? Hago bien esa clase de cosas.

-Me dijeron que no podrían quitármelo sin perder la cabeza.

-¡Qué tontería! -afirma Camila-. Yo puedo extraerlo sin peligro.

A ti te corresponde decidir, Pip. Si quieres que te quite el tornillo, pasa al 68. Si no es ése tu deseo, siempre puedes negarte cortésmente y pasar al 31.

53

Estás acercándote a un ancho río de rápida corriente. En la orilla se alzan unos árboles un tanto extraños. Aquí el aire es puro y de las ramas llega el gorjeo de los pájaros. Un lugar verdaderamente agradable, lo que instantáneamente te pone sobre aviso.

Una inspección más detenida te revela que el río es demasiado profundo y rápido para tratar de cruzarlo a nado. Te sientas en una peña próxima y consideras tus alternativas.

La más obvia de éstas consiste en construir una balsa, lanzarla al agua y ver a dónde te lleva el río. Pero para eso necesitarás un hacha, una sierra, un martillo (o un mazo) y algunos clavos (o espigones). Si tienes todos esos artículos o estás dispuesto a ir a La Casa de Merlín para conseguirlos y volver después, podrás construir tu balsa y pasar alegremente al 39. En otro caso tus opciones son:

Norte: pasa al 38.
Oeste: pasa al 13.
Este: pasa al 76.

54

Llegas a un río sobre el que se alza un estrecho puente de piedra. Al otro lado del puente distingues los edificios de una ciudad. El único problema es que el puente está vigilado. Dos guerreros enanos te observan con cara de pocos amigos.



Dos guerreros enanos te observan con cara de pocos amigos.

-Peaje -dice uno abruptamente cuando te acercas-. La tarifa son 500 monedas de oro.

Parece un poco caro sólo por cruzar este puente, pero a ti te incumbe decidir si quieres pagar. En el caso de que decidas soltar las 500, los enanos te dejarán pasar al 76. Si no puedes o no quieres pagar, siempre tienes la posibilidad de tratar de hacerles pedazos. Encontrarás detalles de sus características en la sección de ESTADÍSTICAS DEL ENEMIGO en la página 87. Podrás pasar al 76 si ganas (o al 14 si pierdes).

Desde luego, nadie te obliga a cruzar ese estúpido puente. Puedes regresar a la sección de la que procedes, con tal de que seas capaz de recordar cuál era, y probar en otra dirección.

55

Cuidadosamente introduces la hoja de EJ por un hueco de la banasta de mimbre. Aunque no puedes ver lo que estás haciendo, al cabo de muchísimo tiempo algo salta. En el acto se abre la tapa. Así puedes alzarte impaciente y golpearte la cabeza contra la parte inferior de la mesa.

Extraes a EJ de la banasta de mimbre y sales a gatas.

La habitación se halla en una situación lamentable. Los muebles están destrozados, volcados los armarios, convertido en chatarra un horno de alquimia y hechos pedazos los libros y rollos de pergaminos. Una puerta que da al exterior cuelga precariamente de sus goznes rotos. En el suelo polvoriento hay huellas, como si alguien hubiese sido arrastrado. Se ven también las húmedas marcas de unas botas. No se distingue a Merlín por ninguna parte.

-¿Qué es este sitio? -preguntas a EJ.

-La nueva casa de Merlín, me parece.

Gimes para tus adentros. Merlín es famoso por los sitios curiosos que elige como casa. Ha vivido sucesivamente en un castillo de troncos, en una gruta cristalina, en un viejo roble y en una burbuja en el fondo de un pozo. Si ésta es su nueva residencia, podría estar en cualquier sitio.

Titubeas un momento, haciéndote cargo de la situación. Es obvio que a Merlín le ha ocurrido algo muy desagradable, probablemente relacionado con la rebelión que mencionó. Las huellas del suelo indican que han arrastrado su cuerpo, así que cuanto más esperes, mayor probabilidad hay de que sus asaltantes escapen.

Pero sin Merlín para recibirte cuando funcionó el sortilegio de red, careces de magia y de equipo para la aventura. No tienes, en realidad, nada más que tus PUNTOS VITALES, tu destreza y tu fiel espada parlante.

Puedes arriesgarte a que escapen los asaltantes de Merlín y registrar esta habitación con la esperanza de hallar magia o equipo, pasando al 33.

O puedes arriesgarte a correr tras los atacantes de Merlín sin magia ni equipo, pasando al 66.

56

Estás acercándote a la puerta que forma un enorme trilito... y al parecer vas a saber lo que es acción. Entre la neblina que se agita alrededor de los dos enormes pilares de granito se alza una enorme figura. Cruza sobre su ancho pecho los brazos. Empuña en su mano derecha una porra tan grande como el tronco de un árbol. Su expresión es ceñuda. A su lado te sientes un enano.

-¿En dónde están mis flores de cerezo? -pregunta el gigante con una voz que retumba en toda la llanura.

No es un gigante cualquiera. Se trata de un gigantesco imbécil. Posiblemente llevas contigo una ramita de cerezo florido. En ese caso, entrégasela al punto y pasa de largo hasta el 132. Pero si pretendes colarte sin las flores vas a verte en apuros. Tiene 499 PUNTOS VITALES (y considérate afortunado de que no posea más), asesta un golpe si saca 3 o más y con su porra consigue un daño adicional de 15 puntos. La magia le hace efecto, si es que tienes algo de eso, pero hasta el sortilegio mortal más potente sólo servirá para dejarle inconsciente unos ins-

tantes. Si quieres arriesgarte, allá tú, hazlo, y si, como parece lo más probable, te mata, dirígete inmediatamente al 14. En el caso de que lograras dejarle inconsciente o mágicamente incapacitado, pasa, con mucho cuidado al 144. Tu última opción (y quizás la más sensata) es volver a examinar el mapa y escoger otro destino.



No es que sea un gigante, sino un gigantesco imbécil.

57

Cautelosamente tocas el número.

De repente, y por encima del sabio, brota del claro cielo azul un enorme rayo. Va a caer directamente sobre la caja. Por desgracia, y de camino, te alcanza en la cabeza.

Trata de peinarte de nuevo y luego pasa al 14.

58

Te hallas en un círculo de megalitos. Pero muy diferente del de Stonehenge en la planicie de Salisbury. Aquí hay menos piedras y son más antiguas.

A tu alrededor y hasta perderse de vista, se extiende un vasto páramo. Allá arriba brilla el sol en un claro cielo verde.

¿Verde?

Alzas de nuevo los ojos. El cielo es decididamente verde (y el sol, ahora que te fijas, tiene un evidente tinte violeta). Estés en donde estés, desde luego esto no es Avalon, ni posiblemente parte alguna del mundo conocido.

Pero de cualquier manera, carece de sentido quedarse quieto. Puedes desplazarte en cualquiera de las siguientes direcciones: norte, sur, este, oeste, nordeste, noroeste, sudeste, sudoeste. (Tal vez pueda resultarte útil el mapa del Reino de los Duendes, si es que lo tienes.)

Para ir al norte, pasa al 11. *Para ir al nordeste, pasa al 35.*
Para ir al sur, pasa al 17. *Para ir al noroeste, pasa al 48.*
Para ir al este, pasa al 24. *Para ir al sudeste, pasa al 67.*
Para ir al oeste, pasa al 92. *Para ir al sudoeste, pasa al 80.*

59

Por aquí abundan cada vez más las peñas. Hasta tal punto que pronto descubres que lo único que puedes hacer es seguir una de estas dos direcciones:

Norte: pasa al 29.
Noroeste: pasa al 116.



60

Extraes a EJ de la banasta y observas en torno de ti, ignorando al campesino postrado en el suelo.

La habitación está convertida en un verdadero desastre. Los muebles aparecen destrozados, volcados los armarios, transformado en chatarra un horno de alquimia y hechos pedazos los libros y rollos de pergaminos. Una puerta que da al exterior cuelga precariamente de sus goznes rotos. En el suelo polvoriento hay huellas, como si alguien hubiese sido arrastrado. Se ven también las húmedas marcas de unas botas. No se distingue a Merlín por ninguna parte.

-¿Qué es este sitio? -preguntas a EJ.

-La nueva casa de Merlín, me parece.

Gimes para tus adentros. Merlín es famoso por los sitios curiosos que escoge como casa. Ha vivido sucesivamente en un castillo de troncos, en una gruta cristalina, en un viejo roble y en una burbuja en el fondo de un pozo. Si ésta es su nueva residencia podría estar en cualquier sitio.

Titubeas un momento, haciéndote cargo de tu situación. Es obvio que a Merlín le ha ocurrido algo muy desagradable, probablemente relacionado con la rebelión que mencionó. Las huellas del suelo indican que han arrastrado su cuerpo, así que cuanto más esperes, mayor probabilidad hay de que sus asaltantes escapen.

Pero sin Merlín para recibirte tras el sortilegio de red, careces de magia y de equipo para la aventura. No tienes, en realidad, nada más que tus PUNTOS VITALES, tu destreza y tu fiel espada parlante.

Puedes arriesgarte a que escapen los atacantes de Merlín y registrar esta habitación con la

esperanza de hallar magia o equipo, pasando al 33.

O puedes arriesgarte a correr tras los atacantes de Merlín sin magia ni equipo, pasando al 66.

61

-¡Qué lástima! -exclama Camila-. ¿No te lo mencionó Merlín?

Parece desconsolada.

-Me temo que ignoro en dónde puedes encontrarlo. Él me aseguró que ya lo tendrías cuando pasaras por aquí. Supongo que lo único que puedes hacer es volver y buscarlo; se trata de un diminuto disco de oro del tamaño de una moneda pequeña.

No te queda más remedio que volver sobre tus pasos hasta el lugar en donde empezó este lío que, a fines prácticos, es la bifurcación del camino. Desde allí puedes ir al norte, si pasas al 4; al sur, si pasas al 37; al sudoeste, si pasas al 70; a coger aquileas, si pasas al 18; o a examinar el cadáver, si pasas al 10.

62

Parece como si hubieras resuelto el misterio, Pip. Este es decididamente uno de los montículos. A primera vista cualquiera diría que es un montículo corriente. Pero cuando lo rodeas adviertes, empotrada, una pesada puerta de madera en marco de bronce.

Con cuidado pruebas el pomo y descubres que se abre con facilidad. Distingues entonces un tramo de desgastados escalones de piedra que descienden hasta perderse en la oscuridad.

¿Bajarás? La voz te advirtió que si te equivocabas de montículo eso significaría la muerte. Desde luego, tú eres el que elige. Puedes bajar por la escalera hasta pasar al 95. O buscar el otro montículo y ver lo que sucede allí.



En el montículo hay una pesada puerta de madera

63

El difunto abre los ojos.

-¡Vaya chasco! -exclama con marcado acento irlandés-. Si lo que Su Señoría anda buscando es dinero, a fe mía que no tengo ni un céntimo.

Retrocedes alarmado y luego comprendes que este maloliente montón de harapos es en realidad un anciano mendigo.

-Tranquilícese -le dices cortés mente-. No soy ningún bandido, ladrón o malhechor, sino tan sólo un aventurero que busca la entrada al Reino de los Duendes.

-¡Ah! -añade sin parar de rascarse-, el Reino del Horror, ¿verdad?

-¿Cómo dice?

-Busque el Baile del Gigante; ésa es la única entrada al Reino de los Duendes que yo conozco.

-¿El Baile del Gigante?

-El gran círculo de piedras que hay muy cerca del camino por el que vino. Es un milagro que no lo haya visto. -Se pone en pie-. Bueno, puesto que usted no me ha robado, será mejor que siga mi camino.

Dicho lo cual empieza a caminar con viveza hacia el norte.

Si quieres, puedes hacer lo mismo, pasando al 41. También puedes echar un vistazo a eso del Baile del Gigante. Vuelve entonces hasta la bifurcación, desde donde podrás dirigirte al sur, pasando al 37; o al sudoeste, pasando al 70 (o registrar el cadáver del ahorcado si pasas al 10).

64



Algo para ponerte los nervios de punta.

Bien, aquí tienes algo para que se te pongan los nervios de punta. De un modo u otro has acabado por llegar ante un lago vasto y sombrío, tan sereno y silencioso que podrías oír estornudar a un pececillo. En la orilla se alzan árboles grandes y nudosos que dejan caer sus ramas sobre el agua.

A no más de cien metros de ti se encuentra varada una barca. Es una embarcación de extraña línea, tallada con extrañas cabezas de demonios y con bestias míticas. De pie en la proa hay una figura esbelta, envuelta en un ropón y encapuchada. Presumiblemente se trata del barquero, aunque la sombra de la capucha oculta su rostro. Cuando la observas, la figura extiende un brazo. Del ropón asoma una mano esquelética que te hace silenciosamente señas para que te acerques.

Si sientes deseos de hacer un pequeño crucero, pasa a reunirte con este fantasma en el 108.

Si no es así, puedes rodear el lago para ir al norte, pasando al 40 o, más al este, al 13.

65

Registras los cadáveres de los bárbaros y descubres con placer codicioso que cada uno lleva una bolsa de monedas de oro. Lanza dos dados por cada bolsa y multiplica el resultado por 10 para determinar cuántas monedas son.

Ahora puedes seguir por el páramo: hacia el norte, pasando al 87 o hacia el sur, pasando al 58.

66

Salvas la puerta de un empujón como alma que lleva el diablo. Y te enfrentas con tu propia imagen, reflejada por un pulido escudo de bronce.

En circunstancias diferentes podrías haber deducido que alguien que lleva un escudo bien puede tener detrás una espada. Pero en este momento estás demasiado sorprendido para pensar. Merlín no bromeaba. Tu imagen te contempla *con un tornillo atravesado en el cuello.*

Con la boca abierta alzas la mano para tocar el tornillo. Pero antes de que lo logres, el portador del escudo, un fornido tipo con polainas de campesino y maloliente chaquetón de piel de oveja, cae sobre ti, enarbolando una enorme cachiporra de madera.

No esperes una reacción amistosa; ni tampoco ser el primero en atacar, porque esa ventaja corresponde a tu adversario. Tiene 26 PUNTOS VITALES y con la cachiporra logra un daño adicional de 4 puntos. Por fortuna, no es un combatiente diestro, así que necesita sacar 6 o más para asestar un golpe; y, como no lleva armadura, te apuntarás todo el daño que le hagas cada vez que ataques con éxito. Si sobrevives al choque, puedes pasar sobre su cuerpo y dirigirte al 83. En otro caso haz una visita prematura al 14.

67

Matojos y peñas, peñas y matojos...el páramo resulta inacabable. Desolado, solitario...

Bueno, quizás no tanto por aquí, si tienes en cuenta a esa pequeña figura sentada en aquella roca. Rápidamente miras a la esfera plateada para descubrir que brilla con un color azul.

¿Azul? ¿Qué diablos significa azul? Verde es seguro, ámbar, un poco peligroso y rojo muy peligroso pero ¿y *azul?* Azul podría ser cualquier cosa.

Cautelosamente te acercas a la figurita. Al observarla más de cerca adviertes que se trata de un enano protegido con una buena armadura.

-Mis saludos, señor enano -dices cortésmente, puesto que no sabes si es amigo o enemigo.

-Mis saludos, gigantesca persona -responde el enano, puesto que todo es relativo.

-Me llamo Pip -declaras para presentarte- y voy en busca de la gran espada Excalibur por orden de Su Majestad el rey Arturo de Avalon.

-Me llamo Ben -replica el enano -. Estoy aquí para capturar un borfax.

Primero la esfera se pone azul y después este pequeño guerrero habla acerca de algo llamado borfax. El mundo está lleno de misterios. Y de decisiones, viniendo al caso. ¿Te ofreces a Ben para ayudarle a capturar su borfax, sea lo que fuere un borfax? Si es así, pasa al 36. En caso contrario, puedes despedirte cortésmente y encaminarte por cualquiera de las siguientes direcciones:

Oeste: pasa al 17.

Sudoeste: pasa al 38.

Sur: pasa al 53.

Este: pasa al 59.

Norte: pasa al 24.

68

Toca con delicadeza el lado izquierdo del tornillo y luego lo desatornilla suavemente, hasta extraerlo sin dificultad alguna.

-Ya está -dice tirándolo-. Seguro que ahora, libre de esa antigualla, te sentirás mucho mejor.

Y quizás será así. Pero por el momento pasa al 31.

69

Cautelosamente tocas el número.

De repente, por encima del sabio, brota del claro cielo azul un enorme rayo. Va a caer directamente sobre la caja. Por desgracia, y de camino, te alcanza en la cabeza.

Trata de peinarte de nuevo y luego pasa al 14.

70

¡Ah, las alegrías de la vida con todo el camino por delante! Caminas sin la más ligera noción del lugar al que te diriges ni de lo que harás allí cuando llegues. Pero es un día maravilloso. Cantan los pájaros. El aire es tonificante. Lo único de lo que tienes que preocuparte es de ese enorme grupo de campesinos de mala catadura. Empuñan horcas que apuntan hacia ti.

En un instante te cierran por completo el camino. Son por lo menos veinticinco. Tienen un gesto hosco y suspicaz por no decir amenazador.

-Haceos a un lado -dices audazmente mientras llevas la mano a la empuñadura de tu espada (aunque sabes que no tienes posibilidad alguna en una pelea contra tantos).

-No hasta que nos muestres la contraseña de salvoconducto, con la inscripción adecuada -gruñe su jefe, quien sopesa su horca con aire retador.

Si tienes la contraseña de salvoconducto, entrégasela sencillamente al jefe y te dejará pasar sin dificultad hasta el 111. También es posible que te halles en disposición de luchar contra todos estos idiotas usando la magia. (Si eres en verdad estúpido puedes hacerles frente sin magia alguna y esperar que EJ se encuentre en forma. Cada uno tiene 30 PUNTOS VITALES, asesta un golpe sacando 6 y logra con su horca un daño adicional de 2 puntos.) Si triunfas, pasa al 111. Si te matan, pasa al 14. Igualmente puedes volver por donde viniste. Cuando llegues a la bifurcación, pasarás al 4 si eliges ir al norte, al 37 si eliges ir al sur, o al 10 si decides registrar el cadáver.

71

Lo malo de este páramo es que cualquier parte se parece extraordinariamente a otra. En este momento puedes elegir entre las siguientes direcciones, sin ninguna otra indicación que te sirva de ayuda:

Norte: pasa al 87.

Oeste: pasa al 116.

Sur: pasa al 16.

Este: pasa al 29.

72

Las grandes piedras de Stonehenge se alzan todas en torno de ti. Te hallas ante un enorme bloque de granito tendido que forma un altar colosal. Y en el altar...

¿Pero es que realmente quieres, Pip, saber lo que hay sobre el altar? Aún estás a tiempo de volver a examinar tu plano y escoger otro destino. O de ir en busca de alguna cosa a La Casa de Merlín. O de dar cualquier otro paso. Pero si insistes en enfrentarte con ese ser de rostro aterradoramente pálido y de largos colmillos que ahora se alza del altar, pasa al 120.

73

El problema de este páramo es que siempre parece igual. Hasta donde alcanza tu vista no distingues más que terreno pedregoso, matojos y peñas.

Avanzas pacientemente, pensando en tu gran empresa, reflexionando sobre la gran espada sin la cual Arturo no puede ya gobernar su reino.

Tan embebido estás en tus pensamientos que no te has dado cuenta de que la esfera de plata comienza a ponerse ámbar.

Lo que ha motivado ese color es un pequeño escorpión cerca de tu pie. Como no lo has visto, no tienes oportunidad de huir o de lanzar un dado para ser el primero en atacar. (Y naturalmente, no es cuestión de rendirse a un escorpión.) Ese bicho necesita sacar 6 o más para atacar con éxito. Logra sólo 3 PUNTOS VITALES de daño, sea lo que fuere lo que señalen los dados, pero te envenenará en su primer ataque con éxito. Eso significa que automáticamente perderás 2 PUNTOS VITALES por cada nueva sección a la que entres hasta que masques una pequeña aquilea, que es el único antídoto para el veneno de esta determinada clase de escorpiones. No te resultará difícil matar al escorpión: sólo tiene 8 PUNTOS VITALES. Suponiendo, por el momento, que sobrevivas al escorpión (y si no lo consigues debes pasar al 14), puedes ir:

Al oeste o al noroeste, pasa al 13. *Al nordeste, pasa al 103.*
Al este, pasa al 92. *Al sudeste, pasa al 38.*
Al sur, pasa al 53. *Al sudoeste, pasa al 32.*
Al norte, pasa al 87.

74

Te acercas con cuidado al montículo. Al aproximarte crece en ti la impresión de que se trata de un gigantesco hormiguero.

Más cerca todavía, puedes ver una abertura de unos 15 centímetros de diámetro. Te llama la atención algo que se mueve y ves dentro de la abertura dos antenas que se agitan. Casi al instante asoma una hormiga tan grande como una rata. Mueve sus antenas en tu dirección y luego vuelve a meterse en el agujero.

Desde luego, es posible que sea la única hormiga que hay en el hormiguero. O puedes lograr 148.000 reacciones amistosas si todas las hormigas están en su hormiguero. O quizás seas capaz de llegar a alguna especie de arreglo con la hormiga reina. A ti te corresponde decidir. Si todavía deseas explorar este estúpido hormiguero, pasa al 49. En otro caso aún puedes ir al:

Norte: pasa al 48. *Sur: pasa al 53.*
Este: pasa al 17. *Sudeste: pasa al 38.*
Oeste: pasa al 13.

75

-Aquí no hay nadie conmigo -dices con amabilidad-. Y puesto que usted se ha dado cuenta de que yo estaba diciendo tonterías cuando le manifestaba que era Pip, el Héroe, tengo que

reconocer que no soy más que un ventrílocuo ambulante.

-¿Un qué ambulante? -inquiere el campesino mientras hurga en la cesta, pero sin encontrar nada más interesante que EJ. Esta, por fortuna, tiene suficiente juicio para permanecer en silencio como cualquier espada.

-Ventrílocuo -repites-. Un cómico que desplaza su voz, haciendo que proceda de diferentes lugares.

-Jamás oí cosa semejante -observa el campesino.

-Si me permite salir de esta banasta le haré una demostración -dices.

-Sí, bueno. Pero cuidado; nada de trucos.

Te pones en pie, con una sonrisa que desarma a este patán, y sales de la cesta.

-Como puede ver -dices-, aquí no hay nada más que este hierro mohoso con forma de espada. Escuche ahora...

Adoptas una postura teatral y murmuras:

-Di algo, EJ.

-¿A quién has llamado hierro mohoso con forma de espada? -pregunta EJ en voz alta y tono beligerante.

-¡Eh! —exclama el campesino-. ¿Cómo lo hiciste?

-Fue muy simple -dices con modestia al tiempo que te encoges de hombros-. En realidad, si usted deja la cachiporra junto a la espada puedo hacer que parezca que las dos armas están conversando.

-¿De verdad? -pregunta el idiota mientras deja la cachiporra en la cesta-. ¡Adelante, tienes que demostrarme que eres capaz de hacerlo!



En ese momento, y como ya no empuña la cachiporra, prescindes de la astucia y de la diplomacia y le envías un directo al cuello. Así consigues automáticamente la ventaja de ser el

primero en atacar. Pero para asestar un golpe necesitarás sacar 6 o más (puesto que no empleas a EJ) y sólo te anotarás el daño que señalen los dados sin ninguna ventaja adicional por el empleo de armas.

Este estúpido campesino sólo tiene 15 PUNTOS VITALES, a pesar de su aire fornido. Como no se emplean armas, nadie resultará muerto en el combate. Si le dejas inconsciente, recoge a EJ y pasa al 60. Si es él quien te deja inconsciente, pasaras a despertarte en el 3.

76

¡Esto es algo diferente! Estás aproximándote a una ciudad amurallada y adviertes cuan extraña es en cuanto te concedes un poco de tiempo para observarla: ¡no hay entrada alguna en estas murallas! ¿Cómo sale y entra la gente de la ciudad? Más exactamente, ¿cómo puede entrar y salir un incansable aventurero como tú?

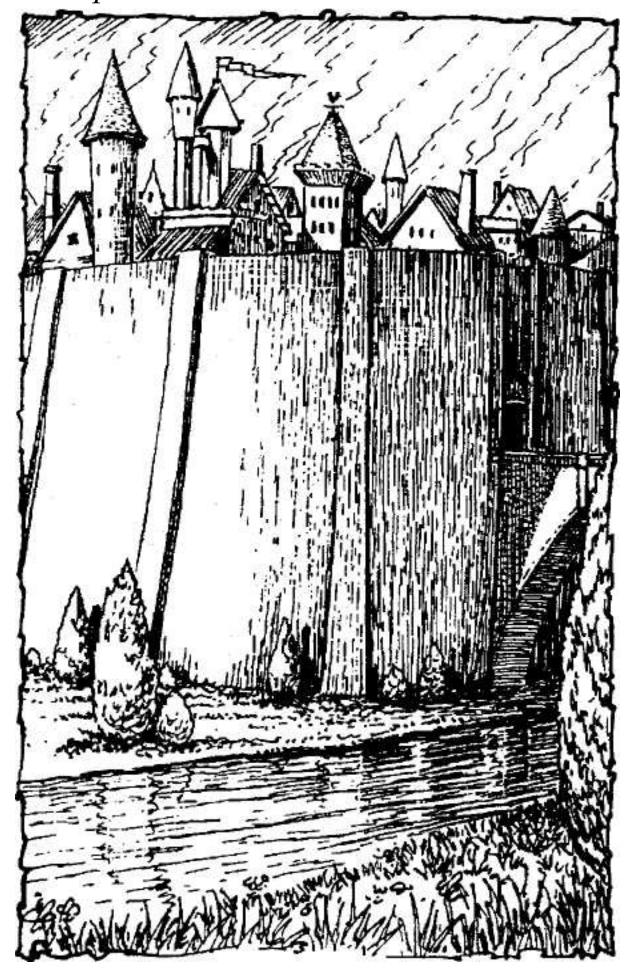
Lo peor es que, a juzgar por lo que asoma por encima de las murallas, ésta es una ciudad muy interesante: altos campanarios y torres como en una ilustración de un cuento de hadas.

Convencido de que tiene que haber una puerta en alguna parte, empiezas a dar la vuelta a la ciudad. Al parecer, se halla dividida en dos por un río. Desgraciadamente es demasiado ancho, profundo y rápido para nadar. Descubres sin embargo un puente sin vigilancia que te permite ir de un lado al otro, pero cada sector se halla completamente amurallado, sin rastro de entradas o de salidas.

Como no hay manera de entrar, tus únicas opciones son:

Sur: pasa al 81. *Oeste: pasa al 47.*

Este: pasa al 29. *Norte: pasa al 87.*



Estás aproximándote a una extraña ciudad rodeada de altos muros.

77

Durante varias horas la intensa corriente de este gran río te lleva velozmente hacia el este. Luego la vía de agua se estrecha y se torna muy lenta.

Piensas que éste puede ser el momento de llegar a la orilla del norte. Un rapidísimo cálculo mental te convence de que son muy elevadas las probabilidades de éxito.

Decídete ahora, Pip. Si resuelves dirigirte a la orilla del norte, lanza dos dados. Más de 3 y lo logras, pasando sano y salvo al 81; 3 o menos, vuelca la balsa; llegas a la orilla y puedes pasar al 81, pero con la pérdida de 10 PUNTOS VITALES por culpa de la frialdad de las aguas. (¡Si la pérdida de 10 PUNTOS VITALES te mata tendrás que dar un largo rodeo para llegar al 81... pasando por el 14!) También puedes seguir hacia el este por el río hasta el 91.

78

Sales de los árboles y llegas a un claro. Pronto te ves en apuros. En el centro del calvero, inclinadas sobre un caldero que burbujea, hay tres viejas arrugadas y de narices ganchudas. Visten negras túnicas y llevan capirotes. Parecen estar preparando una especie de guisado de patas de sapo, ojos de salamandra y alas de murciélago." O se trata de un grupo de cómicas ambulantes que ensayan Macbeth o es un auténtico aquelarre de brujas. Y con la suerte que tienes no es difícil suponer qué será.

Una de las viejas alza los ojos y dice excitada:

-¡Mirad lo que tenemos de postre!

Una observación muy inquietante si se considera que está mirándote a ti.

Bien, se trata de una pelea o de ser guisado. Las brujas son un poco especiales, como descubrirás en la pág. 87 en la sección titulada ESTADÍSTICAS DEL ENEMIGO. Si sobrevives a este encuentro, pasa al 97. Si no sobrevives, recogerán tus huesos y los tirarán al 14.



Tres viejas de narices ganchudas se inclinan sobre un caldero.

79

¡Vaya pelea, Pip! Y en verdad que valió la pena porque cada uno de esos bandoleros llevaba 500 monedas de oro que han pasado a ser de tu propiedad.

Esta es la buena noticia. La mala es que tras la siguiente revuelta un desprendimiento de piedras ha cerrado recientemente el paso por la calzada. Tu única opción es, pues, volver al sur, hacia la bifurcación. *Y desde allí puedes proseguir hacia el sur, pasando al 37; hacia el sudoeste, pasando al 70 o registrar el cuerpo del ahorcado si pasas al 10.*

80

Estás acercándote a un enorme montículo. Para ser sincero, se parece sospechosamente a un hormiguero gigantesco. Si realmente es un gigantesco hormiguero, las hormigas deberán tener el tamaño de ratas. Eso no resulta muy lógico. Pero quizás no sea un hormiguero gigantesco.

Si deseas explorar el enorme montículo, pasa al 74.

En otro caso, te hallas en libertad de ir al:

Norte: pasa al 48. *Sur: pasa al 53.*

Este: pasa al 17. *Sudeste: pasa al 38.*

Oeste: pasa al 13.

81

Camino del sur, pasas rápidamente al 99.

82

De cerca los cristales blancos parecen sal pura. Te arrodillas, tomas un poco en un dedo y te lo llevas a la lengua.

-¡Eh, quieto! -observa EJ-. ¡Cuidado, porque eso podría ser venenoso!

Inmediatamente te llevas una mano a la garganta. Jadeas convulsivamente. Das dos vueltas sobre ti mismo y caes de espaldas cuan largo eres. Haces horribles muecas y tus piernas y tus brazos se agitan con espasmos violentos.

Luego te pones de pie, sonriente. (Eso le enseñará a EJ a no ser tan miedosa.)

-No es venenoso -le dices-. En realidad sabe bastante bien.

Los cristales han dejado en tu lengua una sensación de cosquilleo bastante agradable.

-¿Por qué ha desaparecido entonces tu cabeza? -pregunta EJ.

-¡Vamos, EJ, invéntate otra cosa! Simplemente por el hecho de que haya querido gastarte una broma...

-No -insiste EJ-, hablo en serio. Mírate reflejado en mi hoja.

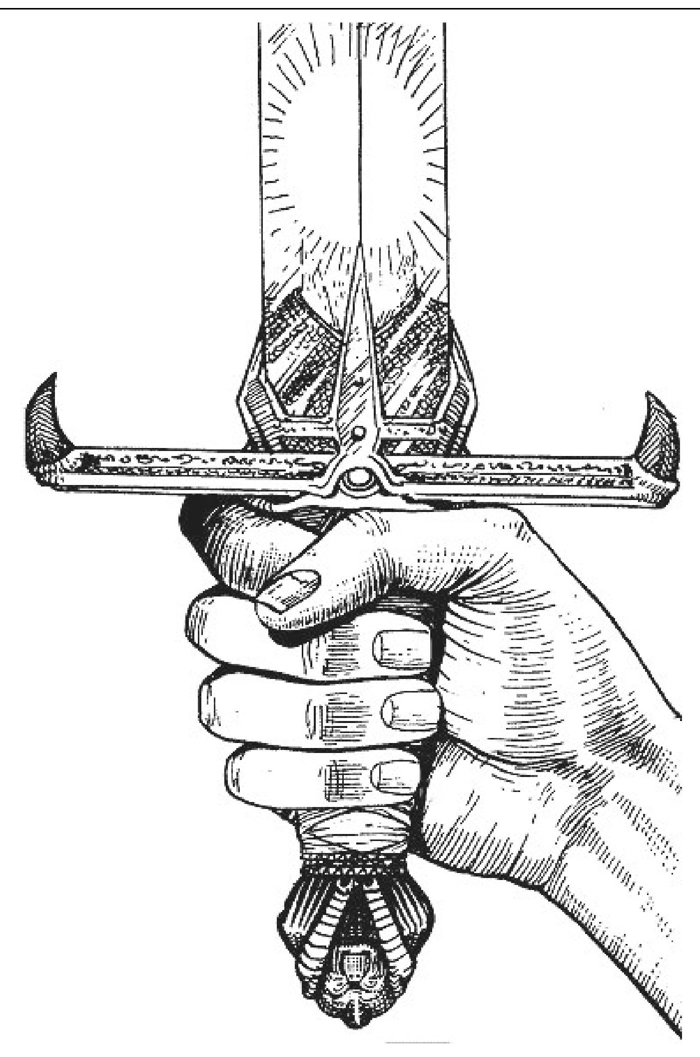
Haces lo que te dice EJ. ¡Y tiene razón! Ves, un tanto distorsionados por el metal, tus pies, tus brazos y el tronco de tu cuerpo. ¡Pero no tu cabeza! Rápidamente quieres asegurarte y te llevas un dedo a un ojo. ¡Allí sigue en efecto tu cabeza, pero del todo invisible!

-¡Esto es increíble! –murmuras-. Deben de ser una especie de cristales de invisibilidad.

-No muy buenos -comenta EJ-. Comienza a verse de nuevo tu cabeza.

-Apenas lo probé -le dices mientras empiezas a llenarte los bolsillos con los cristales en polvo-. Tal vez pueda volverme completamente invisible si tomo una dosis mayor.

Quizás. Pero estás tan atento a ese estúpido polvo que no te has dado cuenta de que la esfera plateada ha empezado a volverse roja. Tampoco has oído los pasos cautelosos de alguien que se te acerca por la espalda. En realidad, sólo adviertes el peligro cuando dos fuertes brazos te sujetan con una inmensa fuerza. Vuelves la cabeza pero allí no hay nada. ¡Quien te haya atacado es totalmente invisible!



Como no te es posible huir, rendirte o asestar un primer golpe, has de saber que tu atacante tiene 45 PUNTOS VITALES. Asesta un golpe si saca por lo menos 5. En razón de su gran fuerza logra nada menos que 6 puntos adicionales de daño. Más aún, tendrás que sacar al menos 7 para librarte de su sujeción y poder atacar. Cada vez que no consigas sacar 7 o más, perderás 6 PUNTOS VITALES.

Todo son malas noticias, Pip. Aunque consigas soltarte, descubrirás que resulta extremadamente difícil asestarle un golpe. Por eso, y digan lo que digan los dados, fallarás en uno de cada dos ataques.

Si resultas muerto en esta catástrofe, pasa al 14. Si, contra todas las probabilidades, logras acabar con tu invisible adversario, pasa al 96.

83

Ahora que tienes un momento para observar en torno de ti contemplas rápidamente lo que te rodea. El edificio del que acabas de salir es un cubo perfecto (con las esquinas ligeramente redondeadas). Se alza sobre una superficie rocosa en lo alto de una pequeña montaña. En los costados del cubo se abren unas ventanas circulares que proporcionan al edificio el aspecto de un dado. El efecto es absolutamente fascinante, pero ahora no tienes tiempo para pensar en tales cosas.

Del borde de esta meseta parte hacia abajo un tortuoso sendero. Desde donde te encuentras puedes ver a un grupo de hombres que corren allá abajo. Su avance es obstaculizado por el furioso manoteo de una figura alta, delgada y vestida de blanco (también es blanca su barba) a quien al parecer tratan de llevarse.

-¡Eh, vosotros... alto! -gritas con valor, blandiendo a EJ para dar más énfasis a tus palabras.

El grupo se detiene. Se alzan las cabezas hacia ti. Por un momento hablan entre ellos mientras te preguntas si no habría sido mejor proceder con sigilo puesto que ellos son siete, sin contar con la figura vestida de blanco que desde luego es Merlín, tu viejo y malhumorado mentor.

La distancia es un poco excesiva para oír lo que están diciendo, pero en un instante tres de los hombres se separan del grupo y retroceden por el sendero hacia ti. Los tres empuñan garrotes que proporcionan un daño adicional de 3 puntos. Es improbable, por tanto, que acudan para invitarte a tomar el té. Sin embargo, tú les aguardas serenamente, abiertas las piernas. EJ tiembla en tu fuerte mano derecha con una excitación que trata de reprimir. ¡Los hombres llegan a la meseta y comienza la pelea! *Y bien dura que será para una aventura que apenas ha comenzado. Cada uno de estos rudos campesinos tiene 20 PUNTOS VITALES y aunque necesitan 6 o más para asestar un golpe, los garrotes, como se ha mencionado, logran un daño adicional de 3 puntos. Si te matan en el combate, pasa al 14. Si consigues acabar con ellos, los restantes del sendero soltarán a Merlin y escaparán. Así podrás pasar (más o menos tranquilamente) al 7.*

84

Cautelosamente tocas el número.

De repente, y por encima del sabio, brota del claro cielo azul un enorme rayo. Va a caer directamente sobre la caja. Por desgracia, y de camino, te alcanza en la cabeza.

Trata de peinarte de nuevo y luego pasa al 14.

85

¡Enhorabuena, Pip, lo conseguiste! Ya estás en el puente. Un poco jadeante pero tranquilo por el momento. Miras en torno de ti. Puedes ver que la mayor parte de la ciudad se extiende hacia el norte. Son pocos los edificios del sector sur. Antes de que decidas a dónde irás, adviertes que se te acercan dos enanos barbudos, hombre y mujer. Sí, la enana lleva una barba tan poblada como la del enano. Se detienen en seco al verte.

-¡Henry, esa persona lleva la cara desnuda! -exclama la enana a su compañero, un tanto alarmada y no poco ofendida.

-Nadie se atreve a venir a la ciudad de Scroghollow con una cara desnuda, Minnie -dice Henry-. No con la policía y los guardias y todo el mundo dispuesto a matarle, a golpearle y a encarcelarle. En Scroghollow las caras desnudas van contra la ley.

Toma a la enana por el brazo; a pesar de que ella comienza a golpearle fuertemente con un bolso de cuero, cruza con la enana el puente. Al pasar junto a ti te dirige una mirada miope y te saluda con una cortés inclinación de cabeza.

Nada te ha ocurrido, pero el incidente parece indicar que no llegarás muy lejos en este lugar si no tienes una cara decentemente barbada. Si llevas una barba y un bigote postizos, sácalos y póntelos inmediatamente. En caso contrario, siempre puedes probar a buscar en la Casa de Merlín y en su equipo antes de dar un solo paso. O puedes arriesgarte a explorar la ciudad con tu cara desnuda, en cuyo caso deberás adoptar el siguiente procedimiento: antes de entrar en una nueva sección dentro de la ciudad debes lanzar un solo dado. Si sacas 4, 5 o 6 puedes dirigirte tranquilamente a la sección elegida. Si sacas menos de 4, eso indica que te has encontrado con una patrulla de la policía enana. (Puedes determinar cuántos enanos forman la patrulla por el resultado del lanzamiento de un solo dado.) Si no estás dispuesto a pelear, debes enfrentarte a una demanda. Cuando se te formule estarás obligado a:

a) Pagar en el acto 200 monedas de oro o

b) Comparecer ante el Tribunal.

Si no puedes pagar la multa y optas por acudir al Tribunal, entonces tienes que lanzar dos dados. Si sacas de 10 a 12 quedarás en libertad condicional. Si sacas de 7 a 9 se te prohibirá temporalmente la entrada en la sección que ibas a visitar y habrás de ir primero a otra que escojas. Si sacas cualquier otra cosa serás ahorcado.

Ahora puedes estudiar el plano de la ciudad en la página 99 y decidir a dónde quieres ir.

86

La torre es de construcción muy sólida y sólo tiene una entrada: una resistente puerta de madera, con un cerrojo exterior. Parece como si su objeto fuera impedir la salida de algo y no la entrada de intrusos.

Pruebas a accionar el cerrojo y descubres que se descorre con facilidad. Pero al obrar así, la puerta se abre con fuerza aterradora, lanzándote lejos debido al vigor del impacto.



Quizás por suerte, puesto que te coloca provisionalmente fuera del alcance del ser que acaba de escapar de su prisión. Es un humanoide rechoncho, muy musculoso, que tiene cuernos y escamas. En muchos aspectos resulta semejante a la clase de pesadilla que puedes esperar si a la hora de acostarte comes queso y bebes whisky. Titubea momentáneamente, parpadeando a la luz. Ese titubeo te proporciona la oportunidad de elegir entre:

a) Pelear. Encontrarás las características de este ser en la sección titulada ESTADÍSTICAS DEL ENEMIGO en la página 88, en el caso de que te decidas por esta opción. Si sobrevives al combate puedes pasar al 106. Si sucumbes, pasa al 14.

b) Correr. Como una exhalación. Por desgracia la isla es tan pequeña que la única manera de escapar, ahora que ha desaparecido la barca, consiste en arriesgarse a nadar. Lo conseguirás si, tirando un dado, sacas 3 o más. Así podrás pasar hacia el norte al 40, o hacia el este al 13. Pero si sacas 1 o 2, eso significa que te ahogas. Sólo te es posible entonces pasar directamente al 14.

87

¡Este es uno de los panoramas más espectaculares que hayas contemplado nunca, Pip! A tan sólo unos centenares de metros delante de ti, el terreno simplemente desaparece como si hubiese un enorme precipicio. Avanzas con cautela, tanteando el suelo. Llegas por fin al borde y miras hacia abajo. El precipicio desciende más allá del alcance de tus ojos, perdiéndose en las profundidades del espacio. Este no es un precipicio corriente. Allá abajo ves brillar tenuemente las estrellas.

¡Has llegado al fin del mundo!

Ahora el problema consiste en determinar qué hacer.

Por el sur, pasas al 11.

Por el sudoeste, pasas al 103.

Por el sudeste, pasas al 116.

Cualquier otra dirección te lleva al precipicio. Si estás tan loco como para ir por allí, pasa al 147.

88

Apenas tomas la bola en tu mano todo lo que te rodea empieza a girar vertiginosamente, lanzándote hacia el más remoto lugar del páramo.

Pasa al 71.

89

Cuidado, Pip. Este es un medio de transporte (¡en el espacio y posiblemente también en el tiempo!). Pero lo advertiste demasiado tarde, a pesar de todos los avisos. El mundo gira vertiginosamente en torno de ti. Te ves envuelto en una niebla que luego se despeja poco a poco.

Si tocaste:

Anaranjado: pasa al 50.

Añil: pasa al 13.

Amarillo: pasa al 29.

Violeta: pasa al 87.

90

-Me siento tan aliviada -dice Camila-. Pero también necesitarás esto...

De un pliegue de su vestido extrae una ramita de flores de cerezo. (¿No es esta una *maravillosa* parte de tu aventura? No te preocupes, no durará mucho tiempo.)

-¿Y en dónde encuentro la Puerta? -preguntas yendo como siempre al grano.

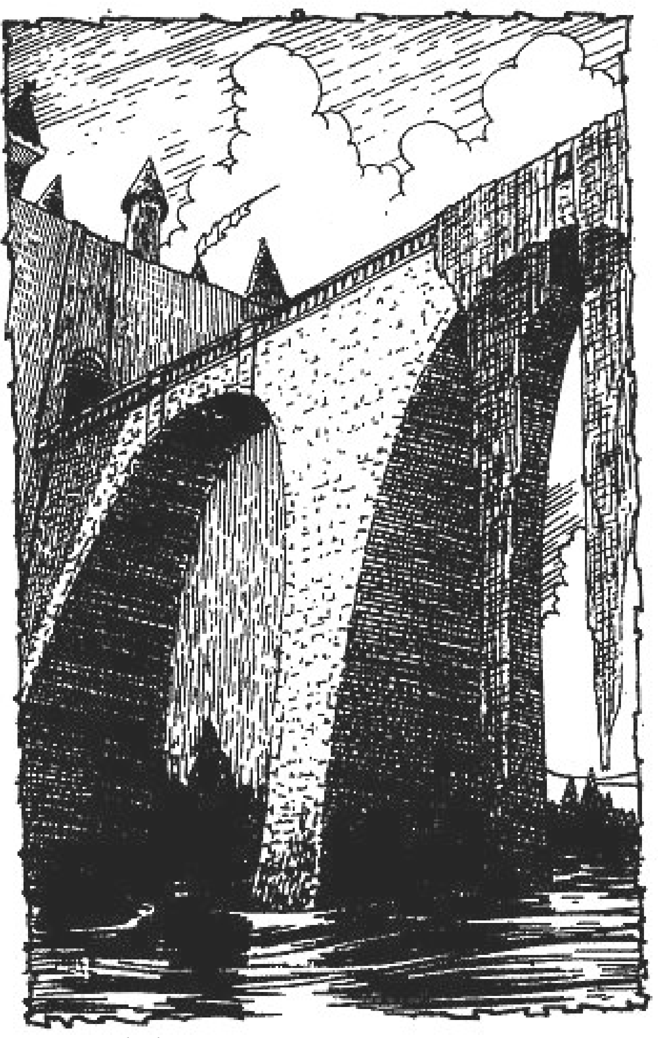
-En el 56 -replica sonriendo Camila-. El Guardián ya te dirá lo que tienes que hacer.

91

¡Por San Jorge, ahí delante hay una ciudad! ¡El río por el que navegas pasa por el centro! Y qué ciudad tan curiosa, de altos campanarios y torres como las de las ilustraciones de un cuento de hadas. Una elevada muralla rodea los sectores al norte y al sur del río; pero cuando la corriente arrastra tu frágil balsa hacia el este puedes ver un enorme puente que une los dos sectores. Del puente cuelgan pesadas redes de pesca.

Estas redes son sorprendentes, Pip. Con un poco de suerte podrías agarrarte a una cuando pases con tu balsa y trepar hasta el puente. Si deseas intentarlo, lanza dos dados. Si sacas más de 4, lo consigues y pasas sin novedad al 85. Si sacas 4 o menos puedes elegir: o caer al río y ahogarte, o quedar atrapado en las redes y morir estrangulado. De cualquier manera, pasas al 14.

Sí prefieres seguir en la balsa, cruzarás la ciudad y seguirás adelante hasta el 101.



Tu balsa se acerca a un enorme puente.

92

Algo está moviéndose en el horizonte. Algo lustroso, de color pardo. Y hay más de uno. Una rápida mirada a tu esfera de plata confirma lo que ya medio sospechabas. La esfera brilla con un rojo intenso, indicándote que estás en un grave aprieto. Rápidamente giras sobre tus talones. Tratas de volver por donde viniste, pero tras de ti oyes a lo lejos un aullido entrecortado.

Estás siendo perseguido. Examina la sección de *ESTADÍSTICAS DEL ENEMIGO en la página 87* *para averiguar quiénes y cuántos son. Si sobrevives a este encuentro puedes ir en cualquiera de las siguientes direcciones:*

Este: pasa al 58. *Sur: pasa al 53.*
Norte: pasa al 103. *Sudeste: pasa al 80.*
Oeste: pasa al 73.
Si no sobrevives, el único lugar al que puedes pasar es el 14.

93

Quizás no sea éste, Pip, el mejor edificio para explorar. Se trata de la Torre de la Guardia. Lanza dos dados para determinar cuántos guardias hay. Cada uno tiene 15 PUNTOS VITALES, asesta un golpe sacando 5 o más y con su espada logra un daño adicional de 3 puntos.

-¿Blagwort o Blogwort? -te conmina el guardia más próximo en cuanto entras-. ¡Responde al momento!

Una pregunta de lunáticos, pero será mejor que respondas. Si piensas que tiene que ser Blagwort *pasa al 107**. Si te gusta más el sonido de Blogwort* *pasa al 119**.*

94

Las superficies metálicas del cubo relucen ligeramente cuando te aproximas. Irradian diferentes colores. De las cuatro caras que puedes ver, una tiene color anaranjado, otra añil, otra violeta y otra amarillo. En cada una de las caras hay un aviso que señala simplemente: ¡NO TOCAR!

Si eres de esos aventureros que sumisamente hacen caso de cualquier aviso que encuentran, por tonto que sea, olvídate del cubo. Puedes ir al:

Oeste: pasa al 58.

Este: pasa al 59.

Norte: pasa al 87.

Sur: pasa al 53.

Claro está que eres libre de tocar el cubo si tienes tantos deseos de hacerlo. Elige el color de la cara que deseas tocar, acuérdate bien o escríbelo, y pasa luego al 89.

95

La escalera desciende hasta una habitación enlosada de 6 x 6 metros, sin salida visible. En el muro opuesto a la escalera alguien ha garrapateado un mensaje.

¿Te acercarás al muro para leer el mensaje? Si es así, pasa al 156. En caso contrario, todavía puedes volver a examinar tu mapa y escoger otro destino.

96

¡Por San Jorge, un oso! Un enorme oso pardo que ahora que ha muerto se ha vuelto completamente visible.

Este lugar, ya lo sabes, podría estar infestado de osos. Y quien sabe de cuántos otros bichos malignos, todos perfectamente invisibles. Guárdate una buena provisión de cristales, suficiente para seis dosis. Cada vez que tomes una dosis, lanza un dado. Si sacas un 6, te vuelves invisible por completo. Así lograrás automáticamente la ventaja de la sorpresa sobre tu adversario y conseguirás que él falle en uno de cada dos ataques. Si sacas 5 sólo desaparecerá tu cabeza. Todavía puede resultarte útil, porque cualquier adversario que no saque inmediatamente después con dos dados 6 o más, huirá aterrorizado. Si sacas cualquier otra cosa desaparecerán pequeñas partes de tu cuerpo. Pero sólo lograrás divertir un poco a tu enemigo.

Ahora sal de aquí antes de que aparezcan más osos.

Al norte: pasa al 17.

Al sur: pasa al 53.

Al este: pasa al 47.

Al oeste: pasa al 13.

97

Lograste salir bien librado del trance, Pip. La fortuna favorece a los valientes. Ninguna de estas agresivas viejas tenía siquiera una moneda de oro, pero has conseguido la Centella de Guillermina, la Trompeta de Inés y las Píldoras de Fuego de Dragón de la Miserable.

La Centella, que exige sacar 6 o más con dos dados, eliminará la mitad de los PUNTOS VITALES de un adversario. Sólo puede ser empleada una vez en esta aventura.

La Trompeta, que sonará si sacas 6 o más con dos dados, materializa un cubo gelatinoso. Este absorbe 10 de los PUNTOS VITALES de tu adversario por cada turno de una lucha y mientras dure el combate. Sólo puede ser empleado dos veces en esta aventura.

Únicamente quedan dos Píldoras de Fuego de Dragón. Te preguntas cuántas se tragó la

Miserable y cuántas perdió en su excitación. Cada una de ellas te permitirá exhalar un chorro de fuego (no se exige lanzamiento de dados) que privará a tu enemigo de 35 PUNTOS VITALES.

Con estos valiosos artículos mágicos puedes ir ahora al:

Norte: pasa al 87.

Oeste: pasa al 11.

Sudeste: pasa al 71.

Sur: pasa al 24.

98

Menudo estrépito sale de este edificio: golpes, martilleo y, lo peor de todo, los cantos más discordantes que has oído en toda tu vida. Cautelosamente introduces la cabeza por la puerta entreabierta. Dentro hay filas y filas de bancos de madera. Y allí sentados, cerca de trescientos enanos hacen zapatos (y mientras tanto cantan). El olor del cuero, el tableteo de los martillos, el golpear de las piedras de batir cuero y los sonidos de las tachuelas al entrar en la suela lo llenan todo. Estás a punto de retirar tu cabeza y alejarte silenciosamente cuando desde alguna parte una voz al nivel de tu ombligo te pregunta:

-¿Estás buscando trabajo?

Miras hacia abajo y ves a un enano con un delantal de cuero en el que figura una sola palabra: CAPATAZ.

-¿Trabajo? -repites estúpidamente.

-Pago 100 monedas de oro a la semana -dice el capataz enano-. Cuota sindical más horas extraordinarias. ¿Te interesa?

Tú dirás. Ese dinero puede venirte bien y el trabajo no parece nada difícil si puedes sobrevivir a las canciones. Si quieres enrolarte, pasa al 109. En otro caso, puedes negarte cortésmente y elegir nuevo destino en tu plano de la ciudad.

99

Esto es realmente extraño, Pip.

Ante ti se extiende una llanura uniforme, cubierta por unas hierbas de color *violeta* que apenas se alzan del suelo. Más allá se levanta una enorme muralla de piedras talladas. Cada una debe pesar al menos 50 toneladas. La muralla se prolonga hacia el este y hacia el oeste hasta perderse de vista. No hay rastro de puerta alguna.

Cruzas la llanura para examinar más atentamente la muralla. Se yergue ante ti como un acantilado. Es demasiado alta para pensar en escalarla y tan enorme que resistiría el asalto de todo un ejército.

Ya no hay más posibilidades de ir hacia el sur. Esa gran muralla es completamente infranqueable. Yendo hacia el norte, pasarás al 40. Hacia el oeste, al 64 y hacia el este, al 54.

100

Es una suerte que como hijo adoptivo de John y de Mary tengas cierta experiencia con el ganado. De otra manera habrías acabado pisoteado por estas estúpidas vacas. Sin embargo, perseveras y entre el vaquero y tú lográis reunir a las vacas.

-Muchas gracias, joven viajero -exclama reconocido el vaquero mientras se enjuga la frente con un poco de paja-. Estas bestias son difíciles de manejar. Y yo no tengo madre, esposa o pariente alguno que me ayude. ¿Te gustaría quedarte una temporada y trabajar a mi servicio? Cobrarías cuatro peniques al año con catre en la vaquería y los jueves toda la remolacha forrajera que puedas comer.

-No, muchas gracias -respondes cortésmente-. Tengo ya un empleo como aventurero profesional.

-Ah, bueno -asiente este rústico individuo mientras hurga en el bolsillo de su jubón-. Entonces toma esta contraseña de salvoconducto del Comité de la Organización de la Rebelión Campesina al que yo pertenezco. Es posible que te sirva alguna vez.

Y dicho esto te entrega un pequeño disco de cobre que en una de sus caras muestra una «X» toscamente trazada.

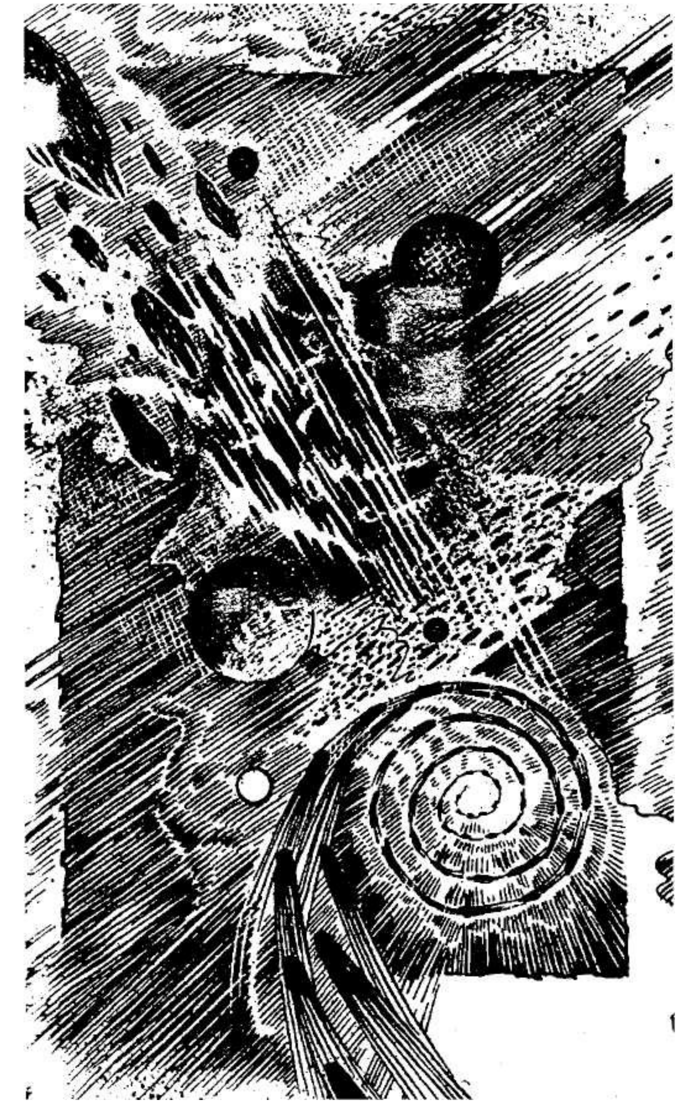
-Muy agradecido -replicas, guardándote la contraseña al tiempo que te preguntas de qué granja puede haber salido este individuo. Luego, pensándolo mejor, preguntas-: ¿No sabrá usted, por casualidad, en dónde se encuentra la entrada al Reino de los Duendes?

-Ah, el Reino del Horror -replica sonriendo de oreja a oreja-. Tienes que ir al Baile del Gigante. Retrocede por el camino por el que viniste hasta encontrarte con el ahorcado. Luego habrás de dirigirte al sudoeste.

Si deseas seguir estas instrucciones, vete a la bifurcación en donde puedes registrar el cadáver, pasando al 10, o ir al sudoeste, pasando al 70 (o al norte, pasando al 4, si te empeñas). Alternativamente, puedes ignorar al vaquero y buscar el sendero del ganado, continuando hacia el sur al pasar al 140.

101

¡Allá adelante hay una cascada! ¡Dios mío, te hallas en un auténtico aprieto! ¡El río corre cada vez más deprisa hacia la catarata, arrastrándote con tu balsa! Pero ésta no es una cascada ordinaria. No se trata de ningún precipicio corriente. Incluso presa del pánico, puedes advertir que todo lo que te rodea ha cambiado como si hubieses penetrado en un místico reino. Aquí fluyen extrañas y soterradas corrientes de fuerza y torbellinos de energía.



Divisas a lo lejos, de un modo fugaz, planetas, asteroides y estrellas. En tus oídos resuena cada vez más intenso el rugido de la catarata. Buscas desesperadamente algún medio de escapar. Pero ya es demasiado tarde. ¡En un momento de locura postrera comprendes en dónde estás, y en ese mismo instante tu balsa cae por el fin del mundo!

Caes. ¡Y flotas! Vagas ligero en tu caída entre lejanas estrellas. Describes vueltas lentas en un calidoscopio de sensaciones que entumecen tu cerebro.

No parece que esta vez vayas hacia el 14, aunque no puedas nunca asegurarlo. Pero el lugar en donde acabes depende de la pugna entre diferentes energías del fin del mundo. Estas energías giran, van y vienen, distorsionan el tiempo y el espacio de manera tal que cambiará tu destino cada vez que des el fatídico salto. Lanza un dado.

Si sacas 1, pasa al 29.

Si sacas 2, pasa al 76.

Si sacas 3, pasa al 13.

Si sacas 4, pasa al 99.

Si sacas 5, pasa al 58.

Si sacas 6, alcanzado por la turbulencia y hecho pedazos, pasas al 14.

102

Este edificio es una iglesia, un templo o algo parecido. Pero en todo caso muy diferente de los que puede haber en Avalon. La inscripción que hay sobre las columnas reza (sorprendentemente):

¡EL NUMERO ES CERO!

¡SALVE, DACKWORTH, REY DE LOS ENANOS!

Gracias a la puerta entreabierta puedes percibir el olor a incienso y oír cantos.

¿Entras? Si la decisión es sí, pasa al 133. Si es no, examina de nuevo el plano de la ciudad y escoge un destino más interesante.

103

En el páramo, a lo lejos, distingues un pilar de basalto de unos seis metros de altura. Su forma es tan regular que parece haber sido hecho por el hombre.

En lo alto de esa columna, sentada con las piernas cruzadas, hay una figura que lleva una túnica y se cubre la cabeza con una capucha. Parece tan inmóvil que podría ser de piedra. Pero decididamente se trata de un hombre vivo (aunque muy viejo).

Si quieres acercarte a este anciano, pasa al 27. En caso contrario, por el oeste puedes pasar al 13; por el sur, al 92; por el sudoeste, al 73; por el este, al 19; por el sudeste, al 48; y por cualquier dirección que vaya más o menos hacia el norte, al 87.

104

Un edificio verdaderamente extraño. El tejado está ondulado y las columnas que lo sostienen se inclinan en todas las direcciones imaginables. Sin embargo parece bastante sólido. A la entrada (que tiene a uno de sus lados una taquilla con una barbuda taquillera enana) hay una placa de bronce que dice: AUDITORIO MUNICIPAL. Del interior llega el sonido de canciones.

Si quieres entrar, pasa al 122. Si quieres acercarte un poco más y oír la letra de la canción, pasa al 139. Pero si lo prefieres, aléjate y busca un nuevo destino en el plano de la ciudad.

105

La escalera desciende hasta una habitación enlosada de 6 x 6 metros, sin salida visible. En el muro opuesto a la escalera alguien ha garrapateado un mensaje.

¿Te acercarás al muro para leer el mensaje? Si es así, pasa al 135. En caso contrario todavía puedes volver a examinar tu mapa y escoger otro destino.

106

Penetras en la torre, todavía un tanto agitado después de la desagradable experiencia. Pero aquí no hay peligro, según la esfera plateada que ahora está verde.

En realidad no hay mucho que ver, excepto un montón de paja sucia en un rincón. Tapándote la nariz con una mano, buscas con la otra y descubres tres interesantes artículos.

Uno es una varita de ébano con una muesca en la punta que parece haber sido hecha para insertar alguna especie de piedra preciosa. El segundo es una bola pequeña, plomiza y mal acabada, de unos 5 centímetros de diámetro. Y el tercero es un pedazo de pergamino con un mensaje en clave. El mensaje dice así:

Clave 3

HXFX EXMOF TS XGCHO DILX MX WIMX TS
HMILI SK DCH LXKI OYGCHOSFTX Z HXEX XM
IUSKDX Z IUI

Lo que tanto puede ser bueno como malo. Como no hay nada más de interés en la torre y afuera tampoco aparecen rastros del barquero fantasmal, tendrás que nadar si no has descubierto una salida mejor. Lo conseguirás si con un solo dado sacas 3 o más. Así podrías ir hacia el norte, pasando al 40 o hacia el este para pasar al 13. Pero si sacas 1 ó 2, eso significa que te ahogas. Sólo podrás pasar entonces directamente al 14.

107

-¡Exacto! -exclama el guardia-. ¡Aquí tiene su pase gratuito para el Auditorio Municipal!

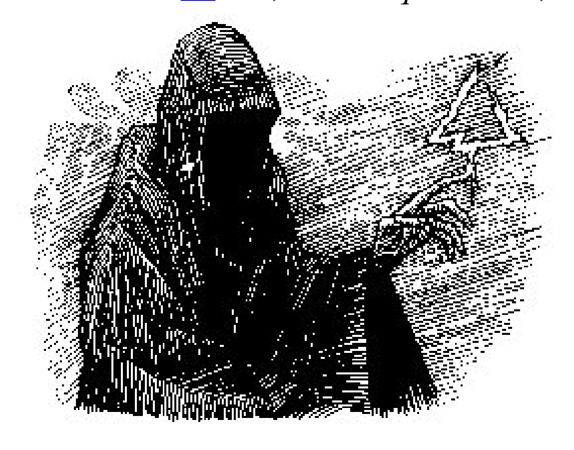
Y dicho lo cual te entrega una tarjeta en la que un atareado amanuense ha escrito.

AUDITORIO MUNICIPAL
PASE PARA UN VISITANTE LEAL GRATUITO

Un detalle agradable para un turista. Toma tu pase y vuelve a examinar tu plano de la ciudad para elegir un nuevo destino.

108

El esquelético barquero no dice una palabra. Se limita a hacer un gesto misterioso en el aire y la barca fantasmal se aleja por sí sola de la orilla y se desliza a través de las oscuras aguas de este lago grande y sereno. Os lleva a los dos al **14**. *No, me he equivocado, al 114. (¡Lo siento!)*



109

-Gracias, señor -dices al minicapataz educadamente-. Me gustaría trabajar en su fábrica.

-Taller -replica el capataz-. A esto se le llama taller. Sólo los blogs llamarían fábrica a un lugar como éste. ¿Tú no serás un blog?

-No me parece -respondes al tiempo que te preguntas de qué está hablando.

-Pronto lo averiguaremos -observa el capataz, sonriendo malignamente-. Veamos la prueba.

-¿La prueba? -repites en tono un tanto trepidante.

-Es muy sencilla -resopla el capataz-, pero desde luego sirve para distinguir a los blogs de los blags. Simplemente dime ahora qué color prefieres: ¿verde bosque o rojo bermejo?

Miras a hurtadillas los zapatos que elaboran, pero son todos marrones, así que no te sirve de nada.

-Vamos -te apremia el capataz-, no puedo esperar todo el día.

Tienes que contestar. Si le dices que verde, pasa al 117. Si crees que debe ser rojo, pasa al 123.

110

Se produce un silencio momentáneo mientras los dos enanos te observan. Luego uno menea entristecido su cabeza.

-Un pecador -dice.

-Sin lugar a dudas -asiente el otro.

Tras lo cual, y con celo misionero, los dos sacerdotes se lanzan contra ti.

Cada sacerdote tiene 25 PUNTOS VITALES, asesta un golpe sacando 4 y logra un daño adicional de 3 puntos con su maza. Si te machacan hasta matarte, pasa al 14. Si sobrevives, puedes cruzar sobre sus postrados cuerpos para entrar en el templo en el 141.

111

Sigues por el camino hasta que tu mirada de águila divisa un cartel situado en la planicie que bordea la senda. La tabla tiene una inscripción hecha, al parecer, con un hierro candente, y que dice así:

YZQÑU VUÑ SQSZLLFU

Si tienes ganas de seguir ese misterioso indicador, pasa al 128. Si prefieres no apartarte del camino, pasa al 150.

112

¡Qué lugar tan alegre! Enanos de toda especie, con los trajes más llamativos, beben, cantan, bailan sobre las mesas y se pelean... Según todas las apariencias, ésta es una buena taberna, como las de Avalon un sábado por la noche. Te abres paso a codazos hasta la barra, muy atentos los ojos a cualquier rastro de la gran espada Excalibur. Al fin y al cabo éste es el sitio en que uno esperaría encontrar a ladrones y rufianes con el botín conseguido por malas artes. Te apoyas en el mostrador exhibiendo una media sonrisa mientras observas a los alegres parroquianos.

-Tres dedos de whisky, algo que mascar y una escupidera -ruges al camarero por encima del hombro.

-¿Cómo? -pregunta el camarero.

Recobras tu compostura.

-Perdóneme -le dices cortésmente-. Quise decir, con su permiso, que quería un jarro de hidromiel y un poco de información.

-Hay hidromiel -responde el camarero. Se inclina confidencialmente hacia ti y añade-. ¿A u O?

-¿Qué? -inquieres completamente sorprendido. De repente te das cuenta de que toda la taberna

se ha quedado en silencio.

-Dije -repite el camarero-, ¿A u O?

Todo el mundo está mirándote, Pip. Y aquí hay bastantes tipos de mala catadura. Será mejor que respondas algo. Si crees que debes contestar A, pasa al 149. Si piensas que es O, pasa al 137.

113

-¡No! -chilla.

-¡No! -le hacen coro todos los obreros.

Abandonan sus bancos y se lanzan enfurecidos sobre ti, enarbolando los martillos y las piedras de batir el cuero.

Y aunque peleas con valor, nada tienes que hacer contra un número tan grande de enemigos. Los enanos te dominan, te llevan al puente y te tiran desde el **85** *sin la menor ceremonia. Las redes aún siguen allí, pero en tu estado actual son más reducidas tus probabilidades de trepar. Lanza dos dados. Si sacas 6 o más logras subir al 85. Afortunadamente, los enanos ya se han ido. Si sacas menos de 6, te hundes como una piedra y pasas al 14.*



Se lanzan sobre ti enarbolando los martillos y las piedras de batir el cuero.

114

La barca atraca en una isla y, a una señal del barquero, tú desembarcas. Una rápida mirada a tu alrededor te revela que la isla carece de todo rasgo, a excepción de una torre, pequeña y sombría, construida en piedra cerca del centro.

-¿Qué es...? -empiezas a decir. Pero cuando vuelves la cabeza descubres con espanto que estás

hablando solo. Tanto el barquero como su fantasmal barca han desaparecido por completo.

La torre no parece prometer nada bueno. En realidad resulta positivamente amenazadora, pero si quieres explorarla, pasa al 86. También puedes intentar el regreso cruzando a nado el lago. Lo conseguirás si con un solo dado sacas 3 o más. Entonces podrás ir al norte, si pasas al 40, o al este, si pasas al 13. SÍ sacas 1 ó 2, significa que te ahogas y sólo te es posible pasar directamente al 14.

115

El cartel dice: Museo Municipal. ¡Qué cosa tan aburrida!

Si realmente deseas explorar este almacén de antiguallas, pasa al 155. En caso contrario, siempre hallarás lugares interesantes en tu plano de la ciudad.

116

Algo está moviéndose en el horizonte. Algo lustroso, de color pardo. Y hay más de uno. Una rápida mirada a tu esfera de plata confirma lo que ya medio sospechabas. La esfera brilla con un rojo intenso, indicándote que estás en un grave aprieto.

Rápidamente giras sobre tus talones. Tratas de volver por donde viniste, pero tras de ti oyes a lo lejos un aullido entrecortado. *Estás siendo perseguido. Examina la sección de ESTADÍSTICAS DEL ENEMIGO en la página 87 para averiguar quiénes y cuántos son. Si sobrevives a este encuentro puedes ir en cualquiera de las siguientes direcciones:*

Este: pasa al 71. *Sur: pasa al 24.*
Norte: pasa al 87. *Sudeste: pasa al 59.*
Oeste: pasa al 19. *Sudoeste: pasa al 35.*

Si no sobrevives, el único lugar al que puedes pasar es el 14.

117

-¡Por el Sagrado Cero, pues claro que eres un blag! -exclama el capataz enano entre un estallido de palabras por completo ininteligibles-. ¡Puedes empezar a trabajar ahora mismo!

Así que has conseguido un empleo decente. Al menos por un tiempo. Si lanzas dos dados y multiplicas por 100 el resultado sabrás cuánto has ganado antes de elegir un nuevo destino en tu plano de la ciudad.

118

Menudo estrépito el que sale de este edificio: golpes, martilleo y, lo peor de todo, los cantos más discordantes que has oído en tu vida. Cautelosamente introduces la cabeza por la puerta entreabierta. Dentro hay filas y filas de bancos de madera, donde cerca de trescientos enanos hacen zapatos (y mientras tanto cantan). El olor del cuero, el tableteo de los martillos, el golpear de las piedras de batir el cuero y los sonidos de las tachuelas al entrar en la suela, lo llenan todo. Estás a punto de retirar tu cabeza y alejarte silenciosamente cuando desde alguna parte una voz al nivel de tu ombligo te pregunta:

-¿Estás buscando trabajo?

Miras hacia abajo y ves a un enano con un delantal de cuero en el que figura una sola palabra: CAPATAZ.

-¿Trabajo? -repites estúpidamente.

-Pago 100 monedas de oro a la semana -dice el capataz enano-. Cuota sindical más horas extraordinarias. ¿Te interesa?

Tú dirás. Ese dinero puede venirte bien y el trabajo no parece nada difícil si puedes sobrevivir a las canciones. Si quieres enrolarte, pasa al 148. En otro caso, puedes negarte cortésmente y elegir nuevo destino en tu plano de la ciudad.

119

-¡No! -exclama furiosamente el guardia-. ¡Hay un traidor entre nosotros! ¡A él, muchachos!

Y al instante eres blanco de un acoso tan violento que ni siquiera tienes tiempo de lanzar un dado para ver si eres el primero en atacar. Habrás de soportar un golpe antes de que puedas desenvainar a EJ. *Como ya se mencionó, tienes que lanzar dos dados para determinar cuántos guardias hay en la Torre. Cada uno posee 15 PUNTOS VITALES, asesta un golpe sacando 5 o más y logra un daño adicional de 3 puntos con su espada. Si sobrevives al enfrentamiento, puedes elegir otro destino en el* *plano* *de la ciudad. En otro caso, no te queda más que pasar al* *14*.

120*S (Especial)

Bienvenido a este lugar, visitante.
Cuánto me alegra ver tu semblante.

¡Oh, no, no puede ser!

Porque en esta losa me siento aislado
Y temo quedarme congelado.

¡Pues sí, claro que es!

Pero aunque este terrible rigor
Torna ceñudo mi humor
Aceptaré tu visita de buen grado
Si llegas cual conviene equipado.

Sólo un ser en toda la tierra podría mascullar versos tan malos como éstos: el increíble Diablo Poético, cuyo nombre es una leyenda viva entre los aventureros a lo largo y ancho de Avalon.

El Diablo prosigue:

Y sabes muy bien lo que has de hacer
¡Pues de otro modo deberás perecer!

Recurres a todo tu ingenio para replicar al punto:

Oh, poeta de soberbia calidad,
Sé cuál es mi cometido.
Y en cuanto al equipo de mi propiedad
Sabré sacarle partido
Hasta el destino escogido.

-¡Muy bien dicho! -exclama el Diablo. Se te acerca con una mano tendida-. Pero aún he de asegurarme de que tienes algo que necesitas: una pequeña y muy especial moneda de oro y las instrucciones en clave sobre la forma de emplearla.

Si tienes la moneda y las instrucciones, pasa al *6*.

En caso contrario, vas a verte en un serio apuro porque

(a) Tendrás que volver y buscarlas.

(b) Cuando regreses, el Diablo te exigirá además un soborno de 500 monedas de oro (corrientes).

(He de advertirte que sería inútil tratar de llegar al 6 violentamente. El Diablo te mataría a fuerza de versos. Tampoco servirá una reacción amistosa. Aunque el Diablo es bastante amable, no te dejará pasar.)

Para orientarte en la búsqueda de lo que te falta, lo mejor que puedes hacer es regresar a la bifurcación del camino. Desde allí puedes ir hacia el norte por la calzada romana, pasando al 4; avanzar por el camino del sur, pasando al 37; ir por el camino del sudoeste, pasando al 70; arrancar algunas de las aquileas, si pasas al 18; o examinar el maloliente cadáver, si pasas al 10.

121

Mientras observas este edificio, tratando de entender el signo que hay encima de la puerta, surge de allí un enano que se dirige hacia ti.

-Dispénseme -dice con cara hosca-, ¿sabe usted que ha aparcado ilegalmente?

Retrocedes alarmado.

-¿Ileg...? ¿Yo...? ¿Aparcado...? No, claro que no.

Puedes ver que viste uniforme y de repente entiendes el signo que hay sobre la puerta (porras rampantes en campo de oro con casco a la siniestra). ¡Esto es una comisaría de policía!

-Lo siento -te dice al tiempo que saca un cuadernito-. Si no le importa responderme a una o dos preguntas...

-No, no, en absoluto -respondes tocando ligeramente a EJ por si la cosa tiene que convertirse en algo peor (como una desesperada tentativa de acabar con toda la fuerza policial de Scroghollow).

-Primera pregunta -dice el agente enano-: ¿Es usted un blag?

Hace una pausa significativa.

-Segunda pregunta: ¿Es usted un blog?

Difíciles preguntas. Si respondes que eres un blag, pasa al 143. Si prefieres decir que eres un blog, pasa al 154.

122

-¿Tiene pase? -pregunta la enana cuando te acercas a la taquilla.

Si llevas un pase para el Auditorio, dirígete al 159. En caso contrario, trata de recurrir a un truco en el 151.

123

-¡No! -chilla.

-¡No! -le hacen coro todos los obreros.

Abandonan sus bancos y se lanzan enfurecidos sobre ti, enarbolando los martillos y las piedras de batir el cuero.

Y aunque peleas con valor, nada tienes que hacer contra un número tan grande de enemigos. Los enanos te dominan, te llevan al puente y te tiran desde el ***85*** *sin la menor ceremonia. Las redes aún siguen allí, pero en tu estado actual son más reducidas tus probabilidades de trepar. Lanza dos dados. Si sacas 6 o más, logras subir al 85. Afortunadamente, los enanos ya se han ido. Si sacas menos de 6, te hundes como una piedra y pasas al 14.*

124

Este es un edificio monumental, Pip. Sin vigilancia pero cerrado a cal y canto. Un aviso en la puerta principal señala:

CERRADO HASTA LAS 10.30 DE LA NOCHE

Todavía quedan bastantes horas, a pesar de todo el tiempo que has perdido vagando por la ciudad. Sin embargo, como no quieres aguardar ni perder algo que pueda ser interesante, decides

echar un vistazo por una de las ventanas.

Ves dentro filas y filas de literas idénticas con un armario pequeño de madera junto a cada una. En la pared opuesta hay un cartel que dice:

VIVA EL REY BLAGWORT

Aquí no hay mucho que ver, Pip. Será mejor que escojas otro destino en tu plano de la ciudad.

125

-¡Por el Sagrado Uno, pues claro que eres un blog! -exclama el capataz enano entre un estallido de palabras por completo ininteligibles-. ¡Puedes empezar a trabajar ahora mismo!

Así que has conseguido un empleo decente. Al menos por un tiempo. Si lanzas dos dados y multiplicas por 100 el resultado sabrás cuánto has ganado antes de elegir un nuevo destino en tu plano de la ciudad.

126

-¡No! -exclama furiosamente el guardia-. Hay un traidor entre nosotros: ¡a él, muchachos!

Y al instante eres blanco de un acoso tan violento que ni siquiera tienes tiempo de lanzar un dado para ver si eres el primero en atacar. Habrás de soportar un golpe antes de que puedas desenvainar a EJ.

Como ya se mencionó, tienes que lanzar dos dados para determinar cuántos guardias hay en la Torre. Cada uno posee 15 PUNTOS VITALES, asesta un golpe sacando 5 o más y logra un daño adicional de 3 puntos con su espada. Si sobrevives al enfrentamiento, puedes elegir otro destino en el plano de la ciudad. En otro caso no te queda más que pasar al 14.

127

Este edificio es en realidad tan sólo un alto tejado sostenido por vigas y abierto por todos sus costados. En el interior muchos enanos trabajan frenéticamente. Te basta una mirada para saber de qué se trata: un astillero. En una columna próxima alguien ha pegado un aviso que dice así:

PARA TODAS LAS SOLICITUDES DE EMPLEO, DIRIGIRSE AL CAPATAZ

Debajo hay otro segundo anuncio que reza así:

¡UNIOS A LA REVOLUCIÓN!
PARA MAS DETALLES PREGUNTAD AL CAMARADA NAGAER

⟶

INFORMACIÓN

Sigues con la vista la dirección de la flecha y descubres una pequeña plataforma sobre la que hay una mesa. Tras la mesa se encuentra sentado un enano.

Si quieres solicitar información acerca de un empleo o unirte a la revolución, puedes ir hasta la plataforma si pasas al 162. En otro caso deberás consultar tu plano de la ciudad y elegir un nuevo destino.

128

Esto parece verdaderamente interesante. Has llegado a un gran anillo de piedras enormes:

¡monolitos, megalitos, trilitos, de todo! Esto debe ser lo que por aquí llaman el Baile del Gigante. Sin embargo tienes un ligero recuerdo de que los romanos (cuando se hallaban en Avalon) lo llamaban el Templo de Apolo y que en una época posterior, aquella de la que has venido gracias al sortilegio de red de Merlín, esta antigua construcción era conocida como Stonehenge. ¡Ahora ya sabes en donde estás! ¡La llanura de Salisbury! ¿Pero cómo puede estar aquí la entrada al Reino de los Duendes, o el Reino del Horror según lo llaman algunos?

Será mejor que realices una pequeña exploración y veas si puedes hallar la entrada. En la pág. 100 hay un mapa muy claro del Baile del Gigante con distintos lugares numerados. Utilízalo para decidir a dónde quieres ir ahora.

129

-¡Alto! -gritas al tiempo que te lanzas contra el fugitivo.

Este posee 25 PUNTOS VITALES y peleará furiosamente por su libertad. Tiene una daga que ocasiona un daño adicional de 2 puntos y asestará una cuchillada si saca 5 o más. Si te mata, pasa al 14. Si no es así, pasa al 160.

130

Si estabas sediento, has tropezado ciertamente con el lugar adecuado: es un bar, y no demasiado frecuentado a juzgar por la apariencia.

-¿Qué va a ser? ¿A u O? -pregunta alegremente el camarero cuando te acercas-. ¿Blog o blag? ¿Verde o rojo? ¿Agrio o dulce? ¿Vale la pena?

Lanza una risita y se tambalea de un modo alarmante.

-Nada de eso -le dices muy serio-. Estoy buscando la gran espada del rey Arturo y hasta ahora no he conseguido nada. ¿Tiene usted alguna información sobre el asunto? Le pagaría muy bien si me acepta un vale.

Instantáneamente el camarero se recobra.

-Dicen que la tienen los blogs -murmura con temor-, pero el que se lo crea o no es otra cuestión. ¿Qué haría usted, noble aventurero, si encontrara la espada?

-¡Se la arrebataría al villano que la robó y se la devolvería a su legítimo dueño, mi señor soberano, el rey Arturo de Avalon! -proclamas.

-¡Caramba! -exclama el camarero, admirado-. Me juego con usted una ficha.

De debajo del mostrador saca una ficha octogonal de estaño y un par de dados.

-Gana el que saque más puntos —dice.

Mientras tomas los dados para lanzarlos, adviertes que en la ficha de estaño están grabadas las palabras:

PROPIEDAD DEL PALACIO
VIVA EL REY BLOGWORT



Lanza primero los dados por el camarero y luego por ti. Si sacas más que él, puedes quedarte con la ficha. Si no es así, invítale a una copa y busca otro destino en el plano de la ciudad.

131

-Estoy buscando al capataz -dices al enano.

-Soy yo -replica-. ¿Quieres un empleo, eh?

Asientes.

-¿Crees que podrás soportarlo? Es un trabajo duro.

-Estoy seguro, señor, de que podré -respondes cortésmente-. Soy un veterano de las aventuras y ése es un trabajo difícil.

-Pronto lo veremos -dice cordial mente el capataz.

Se vuelve y ruge:

-¡Alfl

Y del gentío de atareados carpinteros de ribera emerge el enano más fornido y calvo que hayas visto nunca. Se detiene frente a ti, frunciendo ligeramente el ceño y flexionando sus músculos.

-Alf es el ejecutivo de la Prueba para solicitantes de empleo. Lucharéis sólo con las manos. Nada de arañazos, de marrullerías ni de golpes bajos. Si te mantienes en pie después de cuatro asaltos, quedas admitido.



-¿Crees que podrás soportarlo? –pregunta el capataz enano.

Esta pelea no te matará. Ni tampoco acabará desde luego con la vida de Alf. Como de costumbre, lanza un dado para ver quién es el primero en atacar. Ya que ésta es una pelea amistosa no emplearás a EJ. Por eso necesitarás 6 o más para asestar un golpe y te apuntarás sólo el daño que indiquen los dados sin adición de armas. Un ataque tuyo y otro de Alf cuentan como un asalto. Alf logra un daño adicional de 10 puntos en razón de su enorme fuerza. Pero en cada asalto deberás restar del daño que te cause el que tú le hayas causado. Si al cabo de cuatro asaltos aún te quedan 10 o más PUNTOS VITALES, puedes entrar a trabajar en el astillero, con el salario de 100 monedas de oro diarias durante tantos días como señale el lanzamiento de dos dados. Cuando al final de ese tiempo recojas tu paga, pasa al 170.

Si no puedes resistir los cuatro asaltos contra Alf, estudia de nuevo tu plano de la ciudad y elige otro destino.

132

-Gracias -dice el Gigante-. Adoro las flores del cerezo. Toma esto y cruza la puerta.

«Esto» resulta ser un pergamino en el que aparece escrito lo siguiente:

XEZLLVK DULLAZG ZÑ MKLLGFHEK (¡GQ ÑK XKLLGQSEUG!) JKLL UÑ VQGXK VU KHK ULL UÑ ZÑFZH HUFHKXUVU B JZGZ ZÑ XEZHULLFZ B FHUG

Guarda cuidadosamente el pergamino y cruza la puerta; así pasarás directamente al 72.

133

Cuando te adelantas hacia la puerta te cierran el paso dos enanos de anchos hombros. Empuñan mazas de terrible aspecto.

-Paz -entona uno, enarbolando su maza.

-¿Salve quién? -pregunta el otro con tono amenazador.

-¡Dackworth, Dios de los Enanos! -respondes prontamente, recordando la inscripción.

-¿Cuál es el número? -inquiere el primer sacerdote, enarbolando todavía la amenazadora maza.

-¡Cero! -replicas con acento triunfal, recordando de nuevo la inscripción.

-¿Dulce o agrio? -pregunta el segundo sacerdote.

Le miras estúpidamente. ¡Desde luego *eso* no estaba en la inscripción!

Estuviera o no estuviera, aguardan una respuesta. Si crees que puede ser dulce, pasa al 110. Si prefieres agrio, pasa al 158.

134

-¡Exacto! -exclama el guardia, admirado. Extrae una hoja de pergamino de su chaqueta y te la entrega-. ¡Te la has merecido!

Lees el texto escrito en el pergamino. Dice así:

PASE GRATUITO AL MUSEO MUNICIPAL
(TERRITORIO NEUTRAL E INMUNIDAD DIPLOMÁTICA, ETC.).

Un extraño documento, pero quizás te resulte útil. Ahora guárdalo y elige un nuevo destino en tu plano de la ciudad.

135

Cuando pisas el suelo de la habitación percibes de repente a tus espaldas un ruido rechinante. Giras en redondo a tiempo de ver cómo se elevan las escaleras. Estás atrapado. Lanzas una exclamación demasiado grosera para reproducirla aquí (a no ser en clave: ¡KR MQUHVZ!) y te acercas al muro para leer el mensaje. Dice así:

«Cuidado, mortal. Te hallas en el borde. Quienes penetran en el Reino de los Duendes, lo hacen por su propio riesgo. Sólo los más valientes y los más osados pueden aventurarse más allá de este punto. Demuestra que lo eres venciendo al Vampiro Espectral... o morirás en el intento.»

¿El Vampiro Espectral? Aquí no hay ningún Vampiro Espectral; tan sólo una habitación vacía y sin salida ahora que se han alzado las escaleras. Lees otra vez el mensaje mientras frunces el ceño. Te preguntas si no lo has entendido bien. Pero está muy claro.

-Eh... -dices inseguro-. ¿Hay aquí vampiros...?

-Sólo uno -murmura una voz queda en tu oído.

Te vuelves, súbitamente alarmado. La criatura que tienes ante ti mide cerca de dos metros y medio. Sus ojos son de un color rosado. La piel es tan blanca como el yeso. Tiene garras, colmillos, orejas puntiagudas, unos largos brazos y un fino bigotito. Viste un impermeable y calza botas de

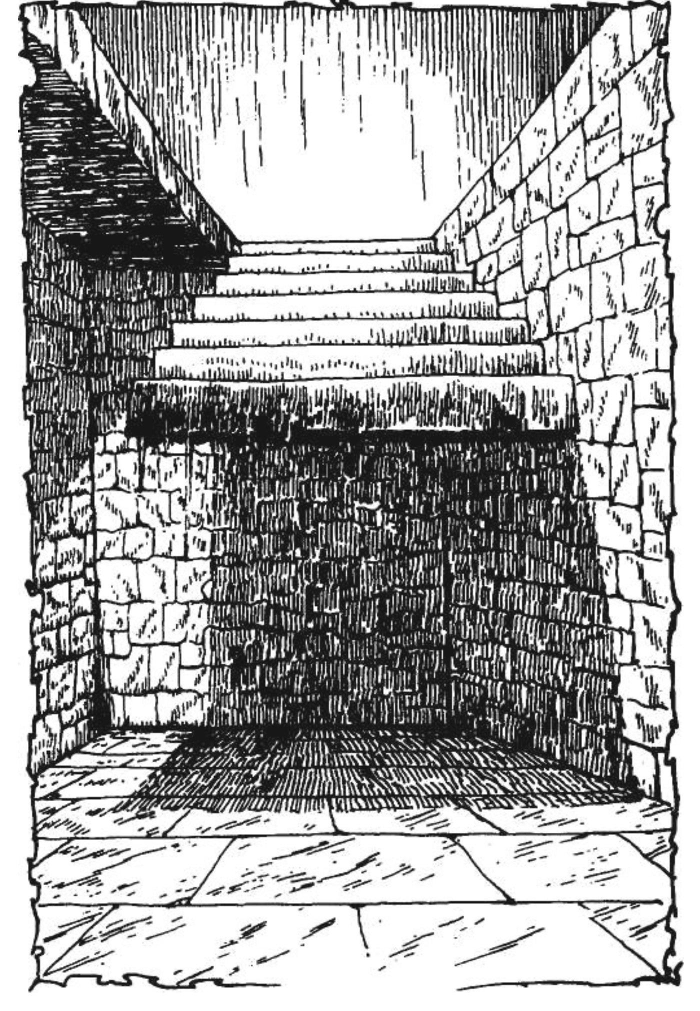
goma, sin duda prendas salvajemente arrebatadas a otro aventurero. Empuña una maza de la que gotea un venenoso fango verde.

Te sonríe.

-Bienvenido al Reino del Horror -dice.

Menudo apuro, Pip. No pierdas el tiempo buscando una reacción amistosa. Ya deberías saber que nunca se consigue un vampiro. Este en particular posee exactamente los mismos PUNTOS VITALES que tú, asesta un golpe si saca 4 o más y con esa maza brutal obtiene un daño adicional de 5. Peor aún, el primer golpe con éxito que logre te envenenará. Perderás asi automáticamente 3 PUNTOS VITALES en cada turno hasta que acabe el combate.

Si el vampiro te mata (y desde luego hará todo lo posible), pasa al 14. Si matas al vampiro, pasa al 22.



Giras en redondo para ver cómo se elevan las escaleras...

136

Este enorme edificio se halla cerrado, atrancado y desierto. Un cartel clavado en la puerta principal indica:

ASTILLERO CERRADO POR HUELGA

Debajo alguien ha garrapateado en clave:

Clave 4 WFCÑ GWPWJ CJW KÑDREÑW

No te queda más remedio que volver a examinar tu plano de la ciudad y escoger otro destino.

137

-¡Exacto! -exclama.

-¡Exacto! -gritan a coro todos los variopintos asistentes, retornando a sus antiguas ocupaciones.

-Yo pago esa jarra de hidromiel -gruñe un poco más lejos un enano de siniestra apariencia. Se halla elegantemente vestido de negro, con ribetes plateados. Se acerca a ti y dice:

-Mire, forastero, oí sin querer que estaba usted pidiendo información. En estos lugares tal pregunta podría dar lugar a un equívoco. Alguno podría creer que es un blag. Pero no es ese mi caso. Si quiere información, sencillamente, pídamela. Me llamo Harry el Honrado.

¿Vas a arriesgarte a pedir información sobre Excalibur a este personaje siniestro (aunque honrado)? Si es así, pasa al 152. En otro caso, págale una copa y sal de aquí tan pronto como puedas hacia cualquier otro punto de tu plano de la ciudad.

138

No te hagas ilusiones, Pip. Aquí va a haber jaleo. Cuando te acercas a este edificio puedes ver que corre hacia ti un enano enmascarado. Va como alma que lleva el diablo y a todas luces el saco que porta oculta el producto de un robo. Le persiguen tres enanos uniformados que empuñan sus cachiporras.

-¡Detenga a ese enano! -grita uno de los policías al verte.

Detener al enano fugitivo puede resultar peligroso, pero si quieres intentarlo, pasa al 129. Si prefieres no comprometerte, trata de alejarte de aquí pasando al 180.

139

Al acercarte más puedes oír claramente lo que cantan:

«Un metro de largo tiene la pista de carreras de Scroghollow. ¡La, la, la! Y está en el sector del norte. ¡La, la, la!»

Muy edificante, pero ahora tendrás que decidir lo que quieres hacer. Si deseas entrar, pasa al 122. Si prefieres alejarte tranquilamente, consulta el plano de la ciudad y elige un nuevo destino.

140

Una estúpida decisión la tuya, Pip. El terreno está tan hollado por aquí que no tienes la más mínima posibilidad de encontrar el sendero.

A no ser que quieras perderte en el páramo, será mejor que vuelvas a la bifurcación, en donde podrás registrar el cadáver si pasas al 10; ir hacia el sudoeste, si pasas al 70 o hacia el norte, si pasas al 4.

141

El interior del templo es una enorme cámara circular bordeada de columnas. En el centro exacto hay un órgano en el que un enano de pelo largo interpreta una frenética versión de «Trae el barril rodando». Alrededor de él, de pie, se hallan grupos de enanos en silenciosa meditación.

En diversos lugares del templo se alzan estatuas de un gigantesco enano, que supones que son representaciones del dios Dackworth. Frente a la más próxima hay una bandeja de ofrendas en la que descansa una ficha octogonal de cobre.

Si te parece bien robar en un templo, apodérate de la ficha y pasa al 161. En caso contrario puedes escapar de allí y elegir otro destino en tu plano de la ciudad.

142

Esto es un castillo y, por cierto, un castillo muy bien defendido. Los gallardetes de las torretas lo identifican como «Fortaleza Blagwort» y todo el lugar se halla tan bien fortificado que haría falta un auténtico ejército para ocuparlo.

Pero por las puertas principales penetran incesantemente los visitantes. Cada uno es detenido un momento por los guardias. Unas veces se le indica que se aleje y otras se le permite entrar.

Te unes a la cola. Cuando llegas ante los guardias te preguntan cortésmente:

-¿Tiene usted fichas del Palacio?

Bueno, ¿las tienes? Si dispones de algunas fichas octogonales, pasa al 163. Si no las tienes, habrás de elegir un nuevo destino en tu plano de la ciudad.

143

La expresión del agente parece suavizarse.

-Hasta ahora vamos bien. Pero ¿en dónde estaba usted la noche del 25?

-¡No lo sé! -imploras desesperadamente-. ¡No puedo acordarme!

-Tampoco yo -dice el agente. Guarda su cuadernito y extrae de su bolsillo una pequeña ficha octogonal de cobre-. Aquí tiene entonces.

Te la entrega y añade:

-Ya puede marcharse, y no se meta en líos.

Examinas la ficha de cobre. En su superficie aparecen grabadas las siguientes palabras:

PROPIEDAD DEL PALACIO
VIVA EL REY BLAGWORT

Guárdate la ficha y aléjate rápidamente, Pip. Jamás conviene discutir con la policía. Puedes escoger otro destino en tu plano de la ciudad.

144

Enhorabuena por tu espléndido esfuerzo. Lo malo es que ya está aquí otra vez.

-¡Por Júpiter! -exclama el gigante-. Hacía años que alguien no conseguía dominarme de ese modo.

Se endereza y dice:

-Toma este pergamino. Te lo mereces. Y puedes pasar sin el menor impedimento.

Examinas el pergamino y descubres abrumado, pero probablemente no sorprendido, que está en clave:

XEZLLVK DULLAZG ZÑ MKLLGFHEK (¡GQ ÑK XKLLGQSEUG!) JKLL UÑ VQGXK VU KHK ULL UÑ ZÑFZH, HUFHKXUVU B JZGZ ZÑ XEZHULLFZ B FHUG

Guarda cuidadosamente el pergamino y cruza la entrada, con lo que pasas directamente al 72.

145

Quizás no sea éste, Pip, el mejor edificio para explorar. Se trata de la Torre de la Guardia. Lanza dos dados para determinar cuántos guardias hay. Cada uno tiene 15 PUNTOS VITALES, asesta un golpe sacando 5 o más y con su espada logra un daño adicional de 3 puntos.

-¿Blagwort o Blogwort? -te conmina el guardia más próximo en cuanto entras-. ¡Responde al momento!

Una pregunta de lunáticos, pero será mejor que respondas. Si piensas que tiene que ser Blagwort pasa al 126. Si te gusta más el sonido de Blogwort pasa al 134.



Has ido a parar a la Torre de la Guardia.

146

-Busco al camarada Nagaer -dices al enano.

-Ese soy yo, camarada -te responde-. Así que quieres unirte a la revolución, ¿eh?

Asientes, preguntándote en qué consistirá esa revolución.

-¿Dispuesto a pasar la Prueba de Lealtad?

-Supongo que sí.

-¡Bien! -y entonces grita por encima del hombro-: ¡Camarada Alf!

Y del gentío de atareados carpinteros de ribera emerge el enano más fornido y calvo que hayas visto nunca. Se detiene frente a ti, frunciendo ligeramente el ceño y flexionando sus músculos.

-El camarada Alf -explica el camarada Nagaer- es el presidente del Subcomité de Prueba por Combate del Comité de Investigación de la Lealtad de Nuestro Consejo Revolucionario.

-Lucharéis sólo con las manos. Nada de arañazos, de marrullerías ni de golpes bajos. Si te mantienes en pie después de cuatro asaltos, quedas admitido.

Esta pelea no te matará. Ni tampoco acabará desde luego con la vida del camarada Alf. Como de costumbre, lanza el dado para ver quién es el primero en atacar. Ya que ésta es una pelea amistosa, no emplearás a EJ. Por eso necesitarás 6 o más para asestar un golpe y te apuntarás sólo el daño que indiquen los dados sin adición de armas. Un ataque tuyo y otro de Alf cuentan como un asalto. Alf logra un daño adicional de 10 puntos en razón de su enorme fuerza. Pero en cada asalto deberás restar del daño que te cause el que tú le hayas causado. Si al cabo de cuatro asaltos aún te quedan 10 o más PUNTOS VITALES, puedes unirte a la revolución y pasar al 175.

Si no puedes resistir los cuatro asaltos contra el camarada Alf, estudia de nuevo tu plano de la ciudad y elige un nuevo destino.

147

¡Te lanzas en un salto que sólo daría un loco o un suicida y te precipitas por el borde del fin del mundo!

Caes. ¡Flotas! Vagas ligero en tu caída entre lejanas estrellas. Describes vueltas lentas en un calidoscopio de sensaciones que entumecen tu cerebro.

*No parece que esta vez vayas hacia el **14**, aunque no puedas nunca asegurarlo. Pero el lugar en donde acabes depende de la pugna entre diferentes energías del fin del mundo. Estas energías giran, van y vienen, distorsionan el tiempo y el espacio de manera tal que cambiará tu destino cada vez que des el fatídico salto. Lanza un dado.*

Si sacas 1, pasa al 29.

Si sacas 2, pasa al 76.

Si sacas 3, pasa al 13.

Si sacas 4, pasa al 99.

Si sacas 5, pasa al 58.

Si sacas 6, alcanzado por la turbulencia y hecho pedazos, pasas al 14.

148

-Gracias, señor -dices al minicapataz educadamente-. Me gustaría hallar empleo en su taller.

-Fábrica -replica el capataz-. A esto se le llama fábrica. Sólo los blags llamarían taller a un lugar como éste. ¿Tú no serás un blag?

-No creo -respondes al tiempo que te preguntas de qué está hablando.

-Pronto lo averiguaremos -observa el capataz, sonriendo malignamente-. Veamos la prueba.

-¿La prueba? -repites en un tono un tanto trepidante.

-Es muy sencilla -resopla el capataz-, pero desde luego sirve para distinguir a los blogs de los blags. Simplemente, dime qué color prefieres: ¿verde bosque o rojo bermejo? Miras a hurtadillas los zapatos que elaboran, pero son todos de un tono amarillo claro, así que no te sirve de nada.

-Vamos -añade el capataz-, no puedo esperar todo el día.

Tienes que contestar. Si le dices que verde, pasa al 113. Si crees que debe ser rojo, pasa al 125.



149

-¡No! -chilla.

-¡No! -le hacen coro todos, lanzándose sobre ti enfurecidos.

Y aunque peleas con valor nada tienes que hacer contra un número tan elevado de enemigos, aunque la mitad de ellos estén borrachos. Los enanos te dominan, te llevan al puente y te tiran, pero en tu estado actual son más reducidas tus probabilidades de trepar. Lanza dos dados. Si sacas 6 o más logras subir al 85. Afortunadamente, los enanos ya se han ido. Si sacas menos de 6, te hundes como una piedra y pasas al 14.

150

El camino comienza a torcerse poco a poco, pero tú lo sigues con determinación hasta que se transforma en un sendero para el ganado. Prosigues a pesar de todo, aunque bastante confuso. Luego el sendero vuelve a convertirse nuevamente en camino. Ahora parece dirigirse hacia el norte. Lo sigues hasta que...

¡Esto es para volverse loco! Has vuelto a la bifurcación, con el cadáver del ahorcado, pero esta vez viniendo del sur.

Ahora puedes seguir por la calzada romana hacia el norte, si pasas al 4. O volver hacia el sur, si pasas al 37. O tomar la desviación del sudoeste si pasas al 70. O puedes recoger algunas aquileas, si pasas al 18. O examinar ese maloliente cadáver si pasas al 10.

151

-Me temo que no –respondes-. Pero estoy completamente dispuesto a pagar el precio si no resulta muy alto.

-¿Alto? -repite la enana-. ¿Precio? ¡No es posible poner un precio a la cultura! ¡Largo de aquí!

Esto parece ser la conclusión de tu gestión diplomática. Difícilmente valdría la pena luchar a muerte contra una enana para lograr entrar en un auditorio. Será mejor que vuelvas a examinar tu plano de la ciudad y elijas otro destino.

152

Otra vez han enmudecido todos los presentes. Incluso Harry el Honrado parece temer algo. Observa en torno de él y baja la voz.

-Por aquí no se habla mucho de ese asunto, forastero. Pero como evidentemente eres un blog de corazón, te sugiero que vayas a un establecimiento muy semejante a éste, en el **130**.

Dicho lo cual, apura su copa y se escabulle.

Así que tendrás que decidir cuál será tu nuevo destino tras estudiar el plano de la ciudad.

153

Esto es un castillo, y un castillo muy bien defendido. Los gallardetes de las torretas lo identifican como «Fortaleza Blogwort». El lugar se halla tan excelentemente fortificado que haría falta un auténtico ejército para ocuparlo.

Pero por las puertas principales penetran incesantemente los visitantes. Cada uno es detenido un momento por los guardias. Unas veces se le indica que se aleje y otras se le permite entrar.

Lleno de curiosidad, te unes a la cola. Cuando llegas ante los guardias te preguntan cortésmente:

-¿Tiene usted fichas del Palacio?

Bueno, ¿las tienes? Si dispones de algunas fichas octogonales, pasa al 173. Si no las tienes, habrás de elegir un nuevo destino en tu plano de la ciudad.

154

-No resulta muy satisfactorio, ¿verdad? -pregunta el agente con tono agrio mientras agita deliberadamente su porra-. Le ruego que pague la multa o me acompañe a la comisaría.

-¿Cuánto es la multa? -le dices al tiempo que te preguntas por qué está multándote.

-Todo el oro que lleve encima -dice el agente-. O, en otro caso, irá al tribunal.

Si estás dispuesto a entregar todo tu oro a este tipo inflexible, puedes examinar de nuevo tu plano de la ciudad y elegir otro destino.

Si no puedes o no quieres pagar la multa y optas por la alternativa del tribunal, has de lanzar dos dados. Si sacas de 10 a 12 quedarás en libertad provisional. Si sacas de 7 a 9 te quitarán todo el equipo mágico de que dispongas (con la excepción de EJ). Si sacas cualquier otra cosa, serás ahorcado. .

Desde luego, puedes optar por combatir. El agente tiene 15 PUNTOS VITALES, asesta con éxito un golpe si saca 5 y logra un daño adicional de 2 puntos con su porra. Pero empleará su primer turno de asalto para tocar el silbato. Llegarán refuerzos de la comisaría. Tienes que lanzar un dado para determinar cuántos enanos acudirán en su ayuda. Cada uno tiene las mismas estadísticas que el primero con el que te has enfrentado. Si sobrevives, examina de nuevo tu plano de la ciudad y elige otro destino. En caso contrario, tendrás que matar el tiempo en el 14.

155

El edificio de este museo es desde luego impresionante, con arbotantes, botareles y toda clase de adornos espectaculares. Pero, a diferencia de la mayoría de los museos que has visto, se encuentra completamente rodeado por un pequeño ejército de guardias. Unos visten uniformes pardos y otros grises.

Cuando te acercas a la entrada, un oficial de la guardia te hace señal de que te detengas.

-¿Su pase? -pregunta secamente.

Si tienes un pase para el museo, puedes ir directamente al 164. Si no es así, y como no vas a luchar tu solo contra un ejército, será mejor que elijas otro destino en el plano de la ciudad.

156

Cuando pisas el suelo de la habitación percibes de repente a tus espaldas un ruido rechinante. Giras en redondo a tiempo de ver cómo se alzan las escaleras. Estás atrapado.

Lanzas una exclamación demasiado grosera para reproducirla aquí (a no ser en clave: ¡KR MQUHVZ!) y te acercas al muro para leer el mensaje. Dice así:

«Mortal, has elegido erróneamente. Ahora sólo tu ingenio podrá salvarte. El número que debes conocer es el 3. El mensaje es: SEVXHX HXEXKTI XM KCHSCS»

Si tu ingenio no logra salvarte, ten paciencia. Con el tiempo acabarás por morirte de hambre y entonces podrás pasar tranquilamente al 14.

157

Un rápido vistazo por las ventanas de este enorme edificio te convence de que se trata de una cantina. No ves a nadie y la puerta está cerrada. Hay sin embargo un cartel que dice:

Clave 2 WTGGYUJ Y NY QJGY UT NY WJLLPUY

Quizás sea mejor que vuelvas a estudiar tu plano de la ciudad y escojas otro destino.

158

Hay un silencio momentáneo. Los dos enanos te observan.
Luego uno sonríe de oreja a oreja.
-Un santo -dice.
-Claro que sí -asiente el otro.
Dicho lo cual, se hacen a un lado y con una reverencia te indican que puedes entrar.
Y así pasas al 141.

159

Este es un teatro de ínfima categoría. Una fila de barbudas coristas enanas levantan las piernas tras un cómico montado sobre unos zancos. Parodia a alguno de los reyes, a juzgar por la púrpura que viste y la corona de oropel que lleva.

-¡Pregunto, pregunto, pregunto! -exclama el cómico-. ¿Somos blags o somos blogs?

El público estalla en carcajadas.

Esto es malísimo, Pip. Hasta EJ se revuelve en su vaina. Tal vez deberías dejar de perder el tiempo en frivolidades y elegir un nuevo destino en tu plano de la ciudad. Lo peor es que, si llevabas algunas fichas de estaño, ahora tienes una menos; te la ha robado un ratero.

160

-¡Muy bien hecho! -observa un enano uniformado mientras jadea ligeramente-. Sam el Escurridizo era uno de los peores delincuentes del reino.

Saca del bolsillo una pequeña ficha octogonal de estaño y te la entrega.

-Acepta esto como prueba de nuestro reconocimiento -dice.

La ficha de estaño tiene grabadas las siguientes palabras:

PROPIEDAD DEL PALACIO
VIVA EL REY BLOGWORT

Guárdate tu premio y mira a ver si puedes hallar en tu plano de la ciudad un lugar más tranquilo.

161

Lanza dos dados. Si sacas 6 o más logras escapar sin problemas. Guarda tu ficha de cobre, examina de nuevo tu plano de la ciudad y elige un nuevo destino. Si sacas menos de 6, pasa al 177.

162

El enano alza los ojos cuando te acercas.

-¿Buscas un empleo o quieres unirte a la revolución? -pregunta.

Buena pregunta. Si quieres unos días de trabajo honrado, pasa al 131. Si te interesa la revolución, pasa al 146.

163

-Sí, claro que tengo -replicas con seguridad.

-¿De cobre? -pregunta el guardia.

Si verdaderamente tienes fichas de cobre, pasa al 166. Si sólo tienes fichas de estaño serás rechazado. Elige entonces un nuevo destino en tu plano de la ciudad.

164

Recorres las salas del museo, impresionado a tu pesar por lo que ves. Aquí, por ejemplo, hay

un soberbio diorama en el que aparece un cazador enano en el páramo. Se halla en una roca, totalmente rodeado por una enorme manada de salvajes vrons.

En la sala siguiente hay lienzos. Uno junto a otro, ves dos retratos de familia, enanos varones de majestuosos trajes, tan semejantes en apariencia que podrían ser gemelos. La placa bajo uno de los cuadros le identifica como el rey Blagwort. La del otro corresponde al rey Blogwort.

De una pared cuelga un tapiz que presenta una carrera de borfax. Las grandes bestias parecen superarse ante los esfuerzos de sus jockeys enanos.

Y aquí -esto es interesante- hay una vitrina. La placa dice que se trata del Gran Libro de la historia Enana. En el interior de la vitrina ves un enorme libro, un pesado tomo encuadernado en cuero. Está abierto, por lo que se hallan a la vista dos de sus páginas. Comienzas a leer. Descubres con creciente excitación que la Historia presta un sentido a la situación que has conocido en la ciudad de Scroghollow.



El Gran Libro de la Historia Enana, un volumen que te atrae como un imán.

Resulta que Blagwort y Blogwort son hermanos y pertenecen al linaje real de Scroghollow. Tan semejantes en su aspecto que ni siquiera su madre (la difunta reina Grizzleguts) pudo decidir cuál había nacido primero. Como resultado de esta burla del destino, nadie podía afirmar quién era el legítimo heredero del trono. Así que cuando llegó el momento de que uno de los dos fuese rey, resultó imposible decretar cuál.

Este dilema llevó al país al borde de la guerra civil, hasta que el sabio de la Columna de Granito resolvió que el Reino tenía que dividirse entre los dos, echándolo a suertes. De esta manera ciertos sectores correspondieron a Blogwort y otros a Blagwort. A ambos se les otorgó el título de rey.

Pero surgió un problema con la ciudad de Scroghollow. Allí la suerte dio al rey Blagwortel sector más grande y rico, al norte del río Ondina. El rey Blogwort tuvo que contentarse con el sector del sur, más pequeño y pobre. Y así los ciudadanos de los dos sectores se adhirieron férreamente a la causa de su rey; se restringió el comercio entre los dos sectores. Quedó limitado por frecuentes interrogatorios destinados a comprobar la lealtad del viajero.

Por interesante que esto resulte, no es nada en comparación con lo que dice el párrafo último de la segunda página. Al parecer el rey Blogwort pensó que el único medio de obtener lo que consideraba su legítima herencia -una parte del sector norte del Scroghollow- era contar con un arma tan poderosa que su hermano fuese incapaz de oponerse.

Aquí acaba el párrafo. Te preguntas si el arma que quería Blogwort era Excalibur y si realmente consiguió robarla. Disimuladamente, tratas de forzar la vitrina para seguir leyendo. Pero no lo consigues. Cuando todavía intentas quebrarla, reparas en una ficha octogonal de cobre que hay en el suelo. Tiene inscritas las siguientes palabras:

PROPIEDAD DEL PALACIO
VIVA EL REY BLAGWORT

Guárdala bien. Sal del museo y busca otro destino en el plano de la ciudad.

165

-Sí -dices con aplomo.

-Necesitaré cuatro para dejarle pasar -añade el guardia sin darle importancia a la cosa.

Los tiempos son difíciles, Pip. Si has conseguido menos de cuatro fichas de estaño, será mejor que busques algún otro sitio en tu plano de la ciudad. Pero si tienes cuatro, puedes entrar con seguridad en el castillo, pasando al 169.

166

-Sí -dices con aplomo.

-Necesitaré cuatro para dejarle pasar -añade el guardia sin darle importancia a la cosa.

Los tiempos son difíciles, Pip. Si has conseguido menos de cuatro fichas de cobre será mejor que busques algún otro sitio en tu plano de la ciudad. Pero si tienes cuatro, puedes entrar en el castillo pasando al 179.

167

Al volverse cuadrada la puerta, entras en la cámara. Sobre un cojín de terciopelo está la ficha octogonal de estaño que necesitabas.

Cógela rápidamente, despídete del rey y prosigue tu búsqueda de Excalibur, consultando el plano de la ciudad.

168

Estas no son buenas noticias, Pip. Parece que no acertaste con la respuesta, lo que significa que tendrás que luchar con una mano atada a la espalda.

Y eso, a su vez, significa que automáticamente fallarás uno de cada tres golpes, sea lo que fuere lo que digan los dados. (Y si sucede que en ese tercer golpe empleas un sortilegio o cualquier otro artificio mágico, tampoco funcionará.)

Si Berkwaddle te mata, pasa al 14.

Si acabas con la bestia, pasa al 171.

169

Cruzas la puerta del castillo y te detienes atónito. Has entrado directamente en el salón del trono de Blogwort. El propio rey Blogwort (que es idéntico a su hermano Blagwort) permanece sentado muy nervioso en su trono. A su lado, empotrada en un bloque de queso, se halla la gran espada Excalibur. Y como si la sorpresa no fuera suficiente, el rey Blogwort levanta las manos al instante y grita:

-¡Me rindo! ¡Me rindo!

-¿Cómo?

-¡Me rindo! -repite el rey-. Me entrego. Paz.

Baja las manos y pregunta cautelosamente:

-Tú eres Pip, ¿verdad?

-Sí –respondes-, lo soy.

-¡Lo sabía! -gime el rey-. Lo supe en cuanto me hablaron de robar esa estúpida espada. Fíjate, les dije: el rey Arturo se pondrá furioso. Enviará en busca de la espada a su héroe más valiente, más feroz, más inteligente y más apuesto. Enviará a Pip, el que acabó con el Hechicero, el que mató al Dragón, el que cerró la Puerta y el que derrotó a los sajones. ¡Y ahora te presentas tú y estamos perdidos!

Parece, Pip, que tu fama te ha precedido. Das un paso hacia adelante y el rey se inclina del modo más satisfactorio.

-Bueno, quizás no exactamente perdidos -dices tranquilizador-. Siempre que estéis dispuesto a devolverme la espada sin más tardanza.

-De eso se trata -se queja el rey-. No puedo. Está pegada a ese bloque de queso y nadie puede sacarla hasta que no resuelva el enigma de la Mazmorra y mate al gigante Berkwaddle.

-¿El enigma de la...? ¿El gigante...?

Parece que has tropezado con una nueva dificultad.

-Mi mago principal lo dispuso como protección -gime el rey-. Luego cayó accidentalmente en un agujero portátil que estaba creando para guardar sus sortilegios. Nadie parece haberle visto desde entonces y nadie sabe cómo burlar este sistema de protección.

A juzgar por tus experiencias con Merlín, éste es exactamente el tipo de cosas que haría un mago. A pesar de eso te acercas a la espada y tiras con fuerza de su empuñadura para asegurarte. Tenía razón el rey: no es posible arrancarla del bloque de queso. Te vuelves hacia él:

-Supongo que podréis darme alguna indicación sobre la forma de resolver el enigma y de matar a ése no sé cuántos -dices lanzando un suspiro.

-Sí -responde entusiasmado el rey-. Sí, puedo. Ven conmigo y empezaremos ahora mismo.

Sigues al rey fuera del salón del trono y camináis por un pasillo. Bajáis por una estrecha escalera de piedra. Al final surge la puerta de un calabozo sobre la que hay un floreado cartel que dice así:

AQUÍ ESTA EL ENIGMA DE LA MAZMORRA (EN ALGUNA PARTE)

El rey abre la puerta de la mazmorra y cortésmente se hace a un lado para dejarte pasar. Con la misma cortesía sugieres que entre él primero. Se niega e insiste en que pases tú. Rechazas la idea e insistes en que te preceda.

Tras cinco minutos de esta paranoica estupidez, el rey cede. Posiblemente porque con mucha cortesía has colocado en su cuello la punta de EJ. Cruza la puerta. Le sigues y descubres que te hallas en una celda sombría y pequeña. Del muro opuesto cuelgan encadenados cuatro venerables enanos de blancas barbas.

-Son mis antiguos consejeros -explica el rey-. Un hatajo de intrigantes. Uno de ellos fue el que me instó a que robara Excalibur. El problema consiste en averiguar quién fue.

-¡Pero vos tenéis que saberlo! -protestas.

-Lo sabía -reconoce el rey-, pero ahora ya no lo sé. Mi mago principal me hizo un sortilegio de amnesia como parte del enigma. No puedo recordar quién fue.

-¿Cómo voy a resolver entonces el enigma?

El rey suspira.

-Probablemente no lo resolverás. Se llaman Tom, Dick, Harry y el reverendo Plantagenet O'Rourke. De acuerdo con las condiciones del enigma, todos harán una declaración. Sabemos que tres de las cuatro declaraciones serán mentira y que sólo una será cierta. El problema consiste en que ignoramos cuál, pero quizás tú puedas deducirlo por lógica -titubea y luego te sonríe de un modo enfermizo-. Hay otro problema: si no aciertas con la respuesta tendrás que combatir contra Berkwaddle con una mano atada a la espalda.

Esto suena mucho peor que la muerte, pero ya te preocuparás de esa cuestión si se presenta. Te enderezas cuan alto eres.

-Que hagan sus declaraciones -dices audazmente.

-¿Quién me aconsejó que robase Excalibur? -pregunta el rey.

-¡Fue Dick! -exclama Tom.

-¡Fue el reverendo Plantagenet! -exclama Dick.

-Yo no lo hice -gime Harry.

-¡Dick miente cuando dice que fui yo! -murmura el reverendo Plantagenet O'Rourke.

-Recuérdalo -añade el Rey-, sólo es cierta una declaración.

¿Quién lo hizo, pues?

Si crees que fue Tom, pasa al 172.

Sí crees que fue Dick, pasa al 176.

Si crees que fue Harry, pasa al 178.

Si crees que fue el reverendo Plantagenet O'Rourke, pasa al 181.



-¡Ven conmigo! –dice el rey

170

-No trabajas mal -observa el capataz mientras cuenta y te entrega tu salario en nuevas y brillantes monedas de oro. Al acabar añade-: Aquí tienes un pequeño premio para ti. Y deja caer en tu mano

tendida una ficha octogonal de cobre. En la ficha aparecen inscritas las siguientes palabras:

PROPIEDAD DEL PALACIO
VIVA EL REY BLAGWORT

Podría ser, Pip, un premio útil. Abandona ahora la ética del trabajo. Examina tu plano de la ciudad y sigue adelante con nuevas aventuras.

171

-¡Lo conseguiste! -exclama entusiasmado el rey-. ¡Ahora te llamarán el Carnicero de Berkwaddle!

-No, si puedo evitarlo -gruñes agriamente, envainando tu espada.

Regresas con el rey al salón del trono. Allí, para alivio de los dos, compruebas que Excalibur sale del queso con la misma facilidad que si fuese un bloque de mantequilla.

-Por favor, transmite mis disculpas al buen rey Arturo -dice contrito el rey Blogwort-. Y la seguridad de que nunca volverá a ocurrir semejante cosa. He decidido vivir en paz con mi hermano, excepto, desde luego, algún que otro sabotaje; así que las cosas irán por aquí mucho mejor.

-Sí -admites.

-Una cosa más -añade el rey-. Tengo un pequeño regalo para mostrarte mi aprecio por no haberme tratado como a Berkwaddle. Uno de mis mejores garañones te llevará con toda seguridad hasta tu propio país.

Bate palmas y por una puerta lateral irrumpe un terrible borfax que ya está espléndidamente ensillado.

-No te preocupes -observa el rey-. Pronto conseguirás montarle bien. Es un animal muy dócil.

Te aproximas con cautela al borfax. Te preguntas tristemente si conseguirás llegar en una pieza a Camelot.

Quién sabe. Aunque, para averiguarlo, quizás te guste pasar a la sección titulada el TRIUNFO DE PIP.

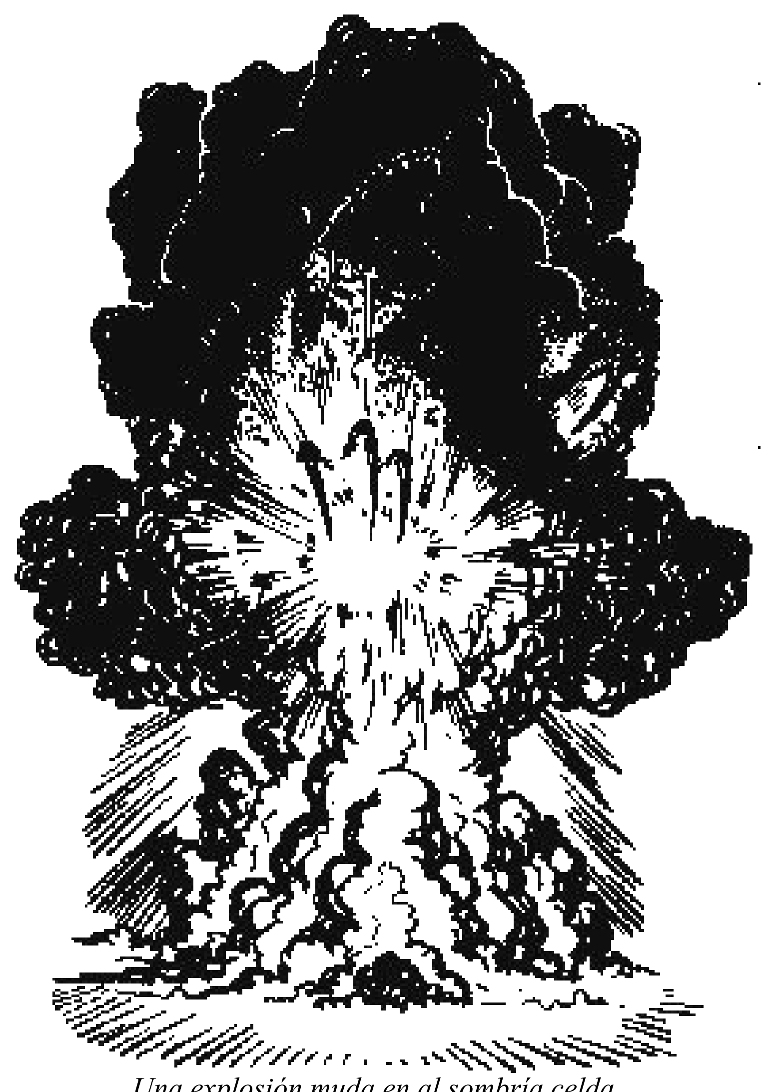
172

Tan pronto has elegido, en la sombría celda se produce una explosión muda. Todo queda envuelto en una espesa nube de humo purpúreo. Cuando se despeja poco a poco, contemplas a la más horrible criatura jamás vista.

Se alza sobre sus musculosas patas traseras hasta una altura de casi dos metros y medio. Todo su cuerpo está cubierto de escamas. Su larga cabeza se halla bien dotada de colmillos y las patas delanteras concluyen en terribles garras. El efecto general es el de un cruce entre un cocodrilo y un sapo. Sacude hacia uno y otro lado, de un modo hipnótico, una cola espinosa.

Parece que acabas de conocer al gigante Berkwaddle. Este ser tiene 100 PUNTOS VITALES, asesta un golpe sacando 4 o más y con sus colmillos y garras logra un daño adicional de 5 puntos. Las escamas actúan como una armadura natural, restando 4 puntos de cualquier daño que se le haga. Peor aún, posee una elevada inmunidad natural a la magia de todo género (excepto a una a la que nos referiremos ahora mismo), de manera que tendrás que sacar 7 o más para emplear con éxito cualquier sortilegio o artificio mágico.

La única excepción es la Varita de Ébano de Kraal, que se cree oculta en algún lugar del páramo. Posee en la punta una muesca en la que puedes encajar un rubí especial. Si durante tus vagabundeos por el páramo encontraste tanto la varita como el rubí, puedes emplearlos ahora para eliminar 50 de los PUNTOS LOGRADOS por Berkwaddle, incluso antes de que comience la pelea. Pero sólo podrás usar una vez la varita y si aún no la has encontrado (así como el rubí) tendrás que combatir en las peores condiciones. Y hablando de peores condiciones, mejor será que pases al *168* *para ver si has de luchar contra esa cosa con una mano atada a la espalda.*



Una explosión muda en al sombría celda..

173

-Sí, claro que tengo -replicas con seguridad.
-¿De estaño? -pregunta el guardia.
Sí verdaderamente tienes fichas de estaño, pasa al 165. Sí sólo tienes fichas de cobre, serás rechazado. En tal caso deberás elegir un nuevo destino en tu plano de la ciudad.

174

Las cosas podrían haber sido mucho peor, Pip. Parece que has conseguido resolver el enigma, así que no tendrás ninguna traba adicional en el combate.
Si el Berkwaddle te mata, pasa al 14.
Si matas al Berkwaddle, pasa al 171.

175

-¡Bien hecho, camarada! -exclama el camarada Nagaer-. Jamás vi a nadie resistir tanto tiempo al camarada Alf. Quizás por eso somos tan pocos en la revolución.
-¿Cuántos sois? -preguntas con curiosidad.
-Tú eres el tercero, tras Alf y yo.
-En ese caso -observas- no revolucionaremos mucho.
-Es cierto -admite el camarada Nagaer-, pero podemos mantenernos preparados. Acepta esto como prenda de nuestra unión.

Y te entrega una ficha octogonal de estaño en la que figuran inscritas las siguientes palabras:

PROPIEDAD DEL PALACIO
VIVA EL REY BLOGWORT

¡Vaya revolución! Puedes volver al mundo de la realidad si eliges en tu plano de la ciudad un nuevo lugar donde ir.

176

Tan pronto has elegido, en la sombría celda se produce una explosión muda. Todo queda envuelto en una espesa nube de humo purpúreo. Cuando se despeja poco a poco, contemplas a la más horrible criatura jamás vista.

Se alza sobre sus musculosas patas traseras hasta una altura de casi dos metros y medio. Todo su cuerpo está cubierto de escamas. Su larga cabeza se halla bien dotada de colmillos y las patas delanteras concluyen en terribles garras. El efecto general es el de un cruce entre un cocodrilo y un sapo. Sacude hacia uno y otro lado, de un modo hipnótico, una cola espinosa.

Parece que acabas de conocer al gigante Berkwaddle. Este ser tiene 100 PUNTOS VITALES, asesta un golpe sacando 4 o más y con sus colmillos y garras logra un daño adicional de 5 puntos. Las escamas actúan como una armadura natural, restando 4 puntos de cualquier daño que se le haga. Peor aún, posee una elevada inmunidad natural a la magia de todo género (excepto a una a la que nos referiremos ahora mismo), de manera que tendrás que sacar 7 o más para emplear con éxito cualquier sortilegio o artificio mágico.

La única excepción es la Varita de Ébano de Kraal, que se cree oculta en algún lugar del páramo. Posee en la punta una muesca en la que puedes encajar un rubí especial. Si durante tus vagabundeos por el páramo encontraste tanto la varita como el rubí, puedes emplearlos ahora para eliminar 50 de los PUNTOS LOGRADOS por el Berkwaddle, incluso antes de que comience la pelea. Pero sólo podrás usar una vez la varita, y si aún no la has encontrado (así como el rubí) tendrás que combatir en las peores condiciones.

Y hablando de peores condiciones, mejor será que pases al 168 para ver si has de luchar contra esa cosa con una mano atada a la espalda.

177

Cuando tu mano se tiende para coger la ficha, una voz sepulcral y profunda dice:

-¡Fieles míos, hay un ladrón entre nosotros!

En el acto el órgano deja de tocar y toda la feligresía se vuelve hacia ti.

*Por muy valientemente que pelees (como harás sin duda) no tienes ninguna posibilidad. Los enanos te dominan, te llevan al puente y te tiran desde el **85** sin la menor ceremonia. Las redes aún siguen allí, pero en tu estado actual tus probabilidades de trepar son escasas. Lanza dos dados. Si sacas 6 o más logras llegar al 85. Afortunadamente, los enanos ya se han ido. Si sacas menos de 6, te hundes como una piedra y pasas al 14.*

178

Tan pronto has elegido, en la sombría celda se produce una explosión muda. Todo queda envuelto en una espesa nube de humo purpúreo. Cuando se despeja poco a poco, contemplas a la más horrible criatura jamás vista.

Se alza sobre sus musculosas patas traseras hasta una altura de casi dos metros y medio. Todo su cuerpo está cubierto de escamas. Su larga cabeza se halla bien dotada de colmillos y las patas delanteras concluyen en terribles garras. El efecto general es el de un cruce entre un cocodrilo y un sapo. Sacude hacia uno y otro lado, de un modo hipnótico, una cola espinosa.

Parece que acabas de conocer al gigante Berkwaddle. Este ser tiene 100 PUNTOS VITALES, asesta un golpe sacando 4 o más y con sus colmillos y garras logra un daño adicional de 5 puntos. Las escamas actúan como una armadura natural, restando 4 puntos de cualquier daño que se le haga. Peor aún, posee una elevada inmunidad natural a la magia de todo género (excepto a una a la que nos referiremos ahora mismo), de manera que tendrás que sacar 7 o más para emplear con éxito cualquier sortilegio o artificio mágico.

La única excepción es la Varita de Ébano de Kraal, que se cree oculta en algún lugar del páramo. Posee en la punta una muesca en la que puedes encajar un rubí especial. Si durante tus vagabundeos por el páramo encontraste tanto la varita como el rubí, puedes emplearlos ahora para eliminar 50 de los PUNTOS LOGRADOS por el Berkwaddle, incluso antes de que comience la pelea. Pero sólo podrás usar una vez la varita, y si aún no la has encontrado (así como el rubí) tendrás que combatir en las peores condiciones. Y hablando de peores condiciones, mejor será que pases al *174* *para ver si has de luchar contra esa cosa con una mano atada a la espalda.*

179

Parece, Pip, que aquí lo están pasando en grande. Entras en una enorme sala repleta de gente y de mesas de pino dispuestas con un espléndido festín. No es extraño que tantos enanos hiciesen cola para entrar. En esto debe consistir el sistema de las fichas: conseguir las suficientes por buena conducta, por trabajar de firme o por quién sabe qué, y tener así derecho a un banquete gratis con Su Majestad el Rey.

Observas en torno de ti, fijándote con cuidado en los detalles y buscando en especial cualquier indicio de la gran espada Excalibur. Podría estar justamente aquí, sea lo que diga el Gran Libro de Historia del museo. Hay camareros, arpistas, juglares, cantantes y toda una muchedumbre de enanos perfectamente plebeyos que se atracan a más y mejor (cochinillo asado y patatas fritas y después helado y flan). En la mesa del estrado se encuentra un personaje alto (para ser un enano). Tras una jarra de cerveza espumosa observa con benevolencia a los presentes. Le reconoces al instante por el retrato del museo. Es el rey Blagwort. ¿O es Blogwort? No, aquí tiene que ser Blagwort.

A codazos te abres paso audazmente entre el gentío. Pretendes acercarte a él, pero dos guardias enanos te cierran el paso.

-Perdónenme -dices con bastante cortesía, pero echando mano disimuladamente a tu fiel espada-. Quiero ver al rey.

-¿Para qué deseas importunar a Su Majestad? -pregunta un guardia-. Limítate a buscar una mesa y disfruta de la comida.

-¡Apártese! -replicas más alto esta vez-. ¡Mi asunto es urgente!

-Vamos -dice el guardia pacientemente, cogiéndote por un brazo, -ven conmigo y no armes más jaleo. Te encontraremos una magnífica pierna de...

-¡Suéltame, lacayo! -ruges medio sacando ya a EJ, la cual aprovecha la oportunidad para añadir:

-¡Suéltale, lacayo!

Pero antes de que el incidente se convierta en una pelea, el escándalo llama la atención del rey.

-Que ese extranjero se acerque –dice-. No tenemos muy a menudo la oportunidad de saludar a nuestros súbditos de fuera de la ciudad.

-Majestad -dices cuando los guardias se separan para dejarte el paso libre-, yo no soy uno de sus súbditos. ¡Soy un enviado de Camelot, la Corte del rey Arturo!

-Dime, forastero -inquiere el rey en una aceptable imitación de John Wayne-, ¿qué es lo que te trae al Palacio Blagwort?

-Busco la gran espada Excalibur, que fue robada a mi soberano hace largo tiempo y sin la cual Avalon camina hacia la ruina.

Ruina... ruina... ruina... Tus últimas palabras resuenan en toda la sala porque reina allí un silencio mortal desde que has pronunciado la palabra «Excalibur». El rey Blagwort se inclina hacia adelante. Ya no sonríe.

-¿Excalibur? -pregunta irritado-. Pues entonces te has equivocado por completo de lugar, porque la gran espada se halla oculta en la fortaleza de mi despreciable hermano Blogwort. El fue quien la robó para reunir a sus viles súbditos en un intento de arrebatarme esta parte del reino que me pertenece legítimamente.

Sin duda se trata tan sólo de una presentación parcial del caso, pero aun así resulta interesante y útil. Te inclinas cortésmente.

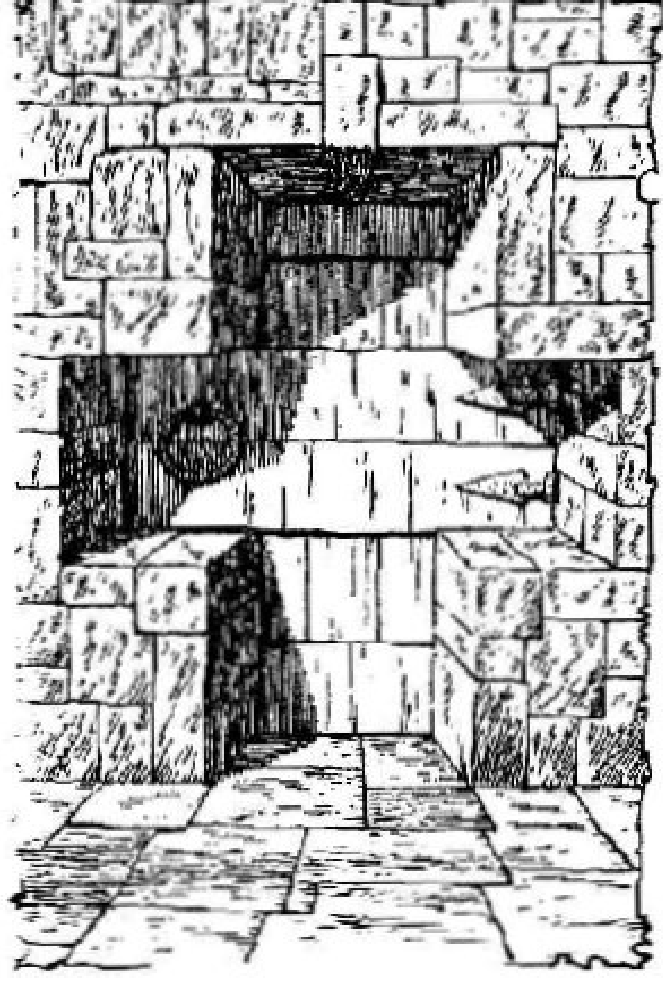
-Entonces, Su Enana Majestad, no os molestaré más tiempo. Me apresuraré a ir a la fortaleza de vuestro despreciable hermano y allí me apoderaré de la espada para devolverla a Camelot.

Ante esas audaces palabras los fascinados comensales prorrumpen tumultuosamente en vítores. Con un gesto, el rey los acalla y añade:

-Eso es más fácil decirlo que hacerlo, noble aventurero. En primer lugar, está la cuestión de entrar en el miserable castillo de Blogworth. ¿Tienes cuatro fichas de estaño?

Con rapidez haces inventario de tus posesiones y luego mueves negativamente la cabeza.

-Me lo imaginaba -dice el rey-. Por fortuna puedo ayudarte en eso. En mis mazmorras hay guardada una de esas sucias fichas. Puedes sumarla a tu colección. El único problema es que mis magos han puesto en la estancia una cerradura mágica. No es por eso fácil la entrada. Ven conmigo y te la enseñaré...



Llegas ante una extrañísima puerta...

Sigues al rey fuera del comedor y recorréis un pasillo. Bajas por una escalera de piedra y continúas por otro pasillo que acaba en una extrañísima puerta en forma de cruz. Descubres que la puerta no está cerrada con llave. Se abre con facilidad, dando paso a una pequeña cámara. Pero, en realidad, resulta imposible franquear la puerta.

-Ya ves -dice el rey-, ésta es la magia. Por fortuna, puedes cambiar de forma toda la entrada hasta convertirla en un cuadrado. Así lograrás entrar fácilmente.

Quizás, pero no es tan sencillo. Echa un vistazo al dibujo de la página 100. Recórtalo, corta por las líneas punteadas de forma que obtengas cuatro piezas. Encájalas para formar un cuadrado y pasa a la sección cuyo número te indique.

180

-¡Para que aprendas! -gruñe uno de los policías enanos al pasar junto a ti. Y te golpea con la porra, privándote limpiamente de 10 *PUNTOS VITALES*.

Si esto te mata, pasa al 14. En otro caso, cuídate el chichón mientras examinas el plano de la ciudad y eliges un nuevo destino.

181

Tan pronto has elegido, en la sombría celda se produce una explosión muda. Todo queda envuelto en una espesa nube de humo purpúreo. Cuando se despeja poco a poco, contemplas a la más horrible criatura jamás vista.

Se alza sobre sus musculosas patas traseras hasta una altura de casi dos metros y medio. Todo su cuerpo está cubierto de escamas. Su larga cabeza se halla bien dotada de colmillos y las patas delanteras concluyen en terribles garras. El efecto general es el de un cruce entre un cocodrilo y un sapo. Sacude hacia uno y otro lado, de un modo hipnótico, una cola espinosa.

Parece que acabas de conocer al gigante Berkwaddle. Este ser tiene 100 PUNTOS VITALES, asesta un golpe sacando 4 o más y con sus colmillos y garras logra un daño adicional de 5 puntos. Las escamas actúan como una armadura natural, restando 4 puntos de cualquier daño que se le haga. Peor aún, posee una elevada inmunidad natural a la magia de todo género (excepto a una a la que nos referiremos ahora mismo), de manera que tendrás que sacar 7 o más para emplear con éxito cualquier sortilegio o artificio mágico.

La única excepción es la Varita de Ébano de Kraal, que se cree oculta en algún lugar del páramo. Posee en la punta una muesca en la que puedes encajar un rubí especial. Si durante tus vagabundeos por el páramo encontraste tanto la varita como el rubí, puedes emplearlos ahora para eliminar 50 de los PUNTOS LOGRADOS por el Berkwaddle, incluso antes de que comience la pelea. Pero sólo podrás usar una vez la varita, y si aún no la has encontrado (así como el rubí) tendrás que combatir en las peores condiciones. Y hablando de peores condiciones, mejor será que pases al 168 para ver si has de luchar contra esa cosa con una mano atada a la espalda.

EL TRIUNFO DE PIP

No todo iba bien en Camelot. El gran castillo en la ladera desde la que se dominaba Glastonbury fue antaño famoso por los gallardetes que ondeaban en sus torres como palomas cautivas. Ahora se alzaba triste y sombrío, levantado el puente levadizo, bajadas las verjas y cerradas las ventanas. Era una melancólica silueta que destacaba en el oscuro cielo nocturno. Y alrededor se extendía el campamento de los 7.000 hombres de un ejército sitiador.

Dentro del castillo, en la sala superior donde se hallaba la Tabla Redonda, el rey Arturo, sentado, inclinaba la cabeza sumido en sus pensamientos. Sus caballeros le observaban en un silencio expectante.

Al fin el rey alzó los ojos.

-El problema -dijo lentamente- no tiene solución. El ejército que hay ante nuestras puertas no es el de una potencia invasora. Son nuestros propios y honrados compatriotas, errados quizás, pero todos ingleses animosos. En conciencia no podemos atacar a nuestros propios súbditos.

-Y, sin embargo -observó sir Galahad-, nos han sitiado.

-Así es -reconoció sir Percival-. Y nuestros graneros están casi vacíos, nuestras provisiones casi agotadas. Si no combatimos, caerá Camelot.

-Ya no hay solución -murmuró de nuevo el rey.

-A no ser que -dijo sir Galahad quedamente- aparezca Excalibur.

Como un solo hombre, los caballeros se volvieron para mirar a la silenciosa figura vestida de blanco, sentada en un rincón, al parecer caída en desgracia. Merlín (porque era él) se movió inquieto. Siempre acababan así las cosas, pensó. En cuanto algo salía mal, él tenía que cargar con la culpa.

* * *

Afuera, en el campamento, los hombres se agitaban. Aunque no habituados a la guerra, aquellos valientes poseían las dotes peculiares de un campesino; percibían que había llegado el momento de atacar en masa. Y se hallaban dispuestos para el ataque con ruda disciplina: gritos de órdenes, armas afiladas y botas relucientes. Por todas partes se murmuraba la misma frase: «¡Atacaremos al alba!» Aguardaban, tensos, que llegara la hora. El cielo aclaró en un falso amanecer...

En los alrededores del campamento bostezó un centinela. No esperaba que nadie se presentara por aquel flanco. ¿Acaso el rey Arturo y sus caballeros no estaban encerrados a buen recaudo en el castillo?

Un sonido. El centinela, alarmado, aguzó la vista hasta los límites de la zona iluminada por los fuegos del campamento. El sonido se intensificaba aproximándose. Era un aporreo incesante al que se mezclaban unos extraños resoplidos. Nervioso, el centinela gritó:

-¿Quién vive?

Y en la zona iluminada por las llamas irrumpió un ser que parecía salir de la más negra de las pesadillas.

* * *

-¡Un monstruo!

-¡Un demonio!

-¡Un dragón!

-¡Una criatura del infierno!

Pero no era ninguna de estas cosas. Cuando llegó el alba cayó la luz sobre algo jamás visto a

todo lo largo y todo lo ancho de Avalon: un horrible corcel que trotaba sobre sus dos poderosas patas traseras mientras que mantenía dispuestas para el ataque las garras de sus patas delanteras. Un borfax de tres ojos amarillos y una lengua como un látigo... sobre el que cabalgaba una figura esbelta, hosca y muda.

El ejército sitiador fue presa del pánico y se dividió en dos para dejar paso libre al jinete y a su diabólica montura. Cruzaron sin mirar a un lado ni a otro, hasta llegar al foso. Más allá se alzaba la gran puerta del propio Camelot.

En las almenas un soldado tensó su arco y después titubeó. Había algo extrañamente familiar en aquella figura que cabalgaba sobre el lomo del monstruo.

-¡Pip! -exclamó el arquero. Luego, cada más excitado, se volvió hacia el interior del castillo y gritó-: ¡Pip! ¡Ha llegado Pip!

El brazo derecho de Pip se alzó lentamente, mostrando una gran espada que flameó y centelleó al rojo sol del amanecer.

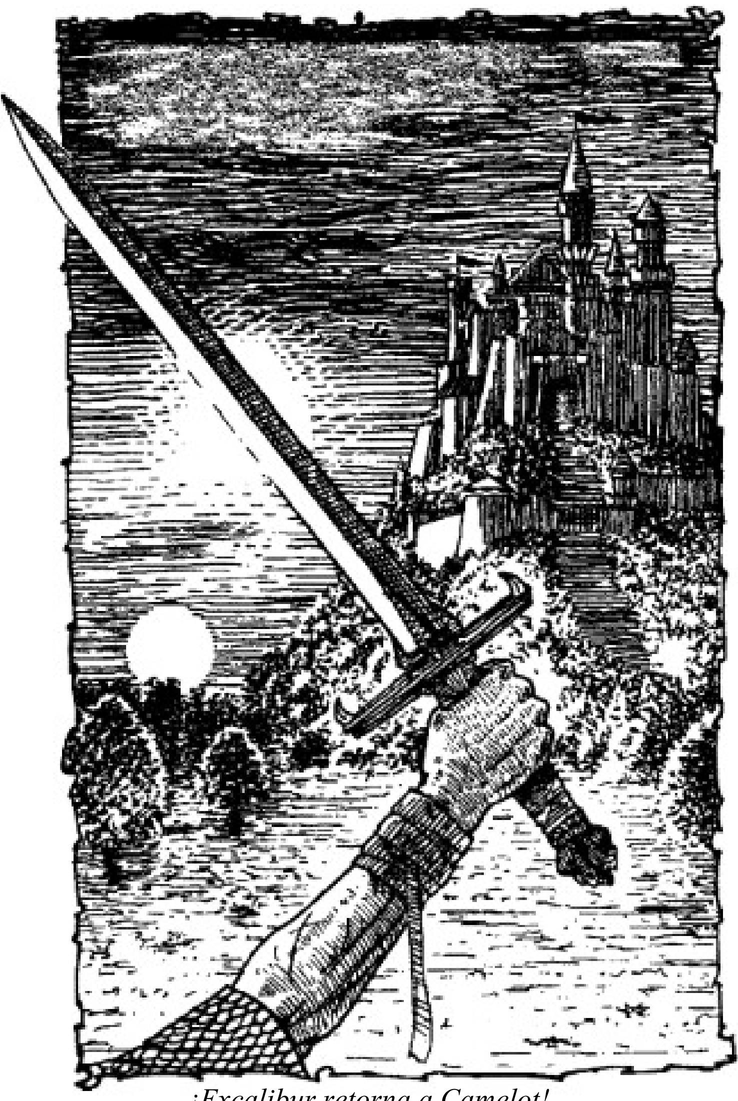
-¡Excalibur!

El sonido fue como un trueno y alcanzó las lejanas colinas.

-¡EXCALIBUR!

Y cuando el sonido llegó a la sala superior de la Tabla Redonda en donde habían enmudecido los caballeros, el mago Merlin comenzó de repente a sonreír.

-Majestad –dijo-, parece que el reino se ha salvado.



¡Excalibur retorna a Camelot!

APÉNDICES
y
PLANOS

APÉNDICE I CORRER

(Ver Sección 17)

Lanza un dado.

Si sacas 1, tu enemigo o enemigos te atrapan y te matan. Pasa al 14.

Con cualquier otro resultado interviene la magia del Reino de los Duendes. Eres trasladado a un destino desconocido. Quizás lo hayas visitado antes o a lo mejor no ha sido ese el caso.

Sacas 2 y pasas al 87.
Sacas 3 y pasas al 29.
Sacas 4 y pasas al 76.
Sacas 5 y pasas al 99.
Sacas 6 y pasas al 38.

APÉNDICE II ESTADÍSTICAS DEL ENEMIGO

(Ver Sección 17)

Para usar esta sección, busca el número de aquélla en donde encontraste al enemigo, toma nota de las estadísticas relevantes y luego vuelve a esa sección en la parte general del libro para determinar los resultados del combate.

17 El dragón de arena tiene nada menos que 55 PUNTOS VITALES. Ataca con éxito si saca 7 o más, porque es un tanto pesado. Pero consigue 5 puntos de daño adicional. Peor aún, es tan fuerte que su piel natural actúa como una armadura, restando 4 puntos de cualquier daño que se le infiera. Es posible una reacción amistosa pero no el soborno.

19 Por falta de víveres cada bárbaro sólo tiene 12 PUNTOS VITALES. Pero cada uno asestará con éxito un golpe si saca 5 o más y logra con su espada un daño adicional de 3 puntos. Es posible el soborno a razón de 300 monedas de oro por bárbaro, con tal de que les entregues también las provisiones que lleves (lo que significa volver por más a La Casa de Merlín). También es posible una reacción amistosa, pero debes hacer una tirada de dado por cada uno de los bárbaros.

32 Este ser que hay entre los matorrales es un lobo. Posee 25 PUNTOS VITALES, ataca con éxito sacando 5 y logra un daño adicional de 2 puntos. Lo peor es su velocidad; eso significa que lanzará dos ataques por cada uno de los tuyos. No resulta posible el soborno; quizás sí una reacción amistosa. Tira un dado para ver quién lanza el primer ataque.

47 + **92** + **116** Lo que va tras de ti es una manada de fieros vrons pardos, lustrosos y profundamente peligrosos. Cada vron de la manada posee 20 PUNTOS VITALES, ataca con éxito si saca 5 o más y logra un daño adicional de 3 puntos. El mínimo de vrons en una manada es de tres, pero tienes que lanzar un dado para determinar cuántos vrons hay en concreto aquí. Si por casualidad llevas un diente de vron, estos animales se te acercarán pero no te atacarán. Quedarás en libertad de seguir por cualquiera de las direcciones que se te indiquen en la sección. Si no posees un diente de vron tendrás que pelear. (En el caso improbable de que ganes, sería una buena idea extraer un diente de vron como protección contra los animales de esta especie que puedas encontrar en algún otro lugar.)

54 Cada guerrero posee 25 PUNTOS VITALES, asesta un golpe si saca 5 o más y consigue un daño adicional de 3 puntos. Su armadura resta 2 puntos de cualquier daño que se le haga.

78 Primero, las buenas noticias. Cada bruja sólo tiene 20 PUNTOS VITALES. Ahora las malas noticias. A las tres les sale la magia hasta por los ojos. Guillermina (la primera bruja que se lanzará contra ti después de que tú hayas lanzado el dado para determinar quién ataca primero) tiene una Centella Jupiterina. Se la robó a los romanos y la lanzará con éxito contra ti si saca 6 o más. Esta centella te priva de la mitad de tus PUNTOS VITALES. Pero una vez usada, no podrá ser empleada otra vez por Guillermina. Inés, la segunda bruja, tiene una Trompeta Mágica. La importó del Tibet y está hecha con un fémur humano. Si saca 6 o más materializará un cubo gelatinoso que te privará de 10 PUNTOS VITALES por cada turno de la lucha y mientras ésta dure. La Miserable, la tercera bruja, es la más peligrosa de la tres. Tiene un paquete de seis Píldoras de Fuego de Dragón escondido en su refajo. Le bastará tragarse una de esas Píldoras en el momento de empezar la lucha para lanzar un chorro de fuego que te quitará 35 PUNTOS VITALES. Es posible una reacción amistosa sólo en UNA de las tres (puedes elegir). Ninguna aceptará un soborno.

86 Este ser es un ejemplar extremadamente raro de criatura demoníaca, escapado de una realidad diferente y encerrado en la torre por cualquiera sabe quién o qué. Afortunadamente ha quedado muy debilitado por su prolongada cautividad (768 años, para ser exactos) y sólo tiene 80 PUNTOS VITALES. Carece de armas y no emplea sortilegios, probablemente porque no los necesita. Asesta un golpe si saca 3 o más, logra un daño adicional de 2 puntos y disfruta mucho cuando hace pedazos a un aventurero. Jamás manifiesta una reacción amistosa y sólo admite el soborno a cambio de 20 millones de monedas de oro, lo que resulta quizás demasiado caro.

APÉNDICE III LA CASA DE MERLÍN

Cuando lanzas tu dado, te alza un súbito torbellino que te aleja del lugar en que te hallas y te hace girar vertiginosamente sobre los montes Galeses.

Abajo puedes ver el reluciente y blanco dado de la casa de Merlín. Los puntitos destacan claramente sobre la terraza y los muros.



La extraña casa de seis caras de Merlin.

Lanza tu dado para determinar por dónde entrarás.

1. No es el mejor de todos los resultados posibles. Como el 1 representa la parte inferior de la casa de Merlín, te encuentras ahora atrapado en el sólido basalto de los montes Galeses. Si retienes la respiración conseguirás sobrevivir cuatro minutos. Después de eso puedes pasar tranquilamente al 14.

2. La cara del 2 te permite el acceso al almacén del equipo de Merlín. Resulta muy útil. Examina la lista del equipo en la pág 94. Cada vez que visites esta estancia puedes escoger DOS artículos cualesquiera. (Si necesitas más de 2 tendrás que volver recurriendo al dado. El sortilegio sólo

tiene fuerza suficiente para dejarte llevar dos artículos en cada ocasión.) Cuando hayas recogido los artículos elegidos, táchalos de la lista y vuelve a la sección en donde te hallabas cuando lanzaste el dado.

3. La cara del 3 te permite el acceso al depósito de artículos mágicos de Merlín. Algunos son útiles, algunos estúpidos, otros peligrosos y todos extremadamente misteriosos. (Ver página 95). En la mayoría de los casos sólo hay una unidad de cada artículo, pero Merlín es capaz de reponer las existencias de algunos pocos.
   SOLO puedes llevarte UN ARTICULO MÁGICO cada vez que visites este depósito. Para que la magia tenga efecto, el artículo ha de ser elegido visto y no visto; es decir, tienes que escoger el artículo antes de pasar a la página en que se dan las instrucciones sobre sus poderes y modo de empleo. En la mayoría de los casos el nombre sirve de indicio sobre su fuerza y utilidad. Estudia por tanto la lista con mucho cuidado. Cuando hayas elegido, apunta el NUMERO del artículo y luego mira el número correspondiente en la página de instrucciones.
   Una vez retirado un artículo mágico deberá ser tachado de la lista. Si pierde su virtud, no puedes elegir otra vez el mismo artículo a menos que sea uno de los pocos en que la lista muestra que hay más de uno disponible.
   Una vez que hayas realizado todas estas operaciones, regresa a la sección en la que te hallabas cuando lanzaste el dado.

4. Entras en una habitación cálida y tenuemente iluminada. Hay una cama con dosel y colchón de pluma. En una mesita de noche encuentras un batido de cacao y chocolatinas. En la mesita del otro lado hay un vaso de whisky, tabaco para mascar y una escupidera. Puedes elegir entre los objetos de una de las dos mesitas antes de tenderte en la cama para dormir sin correr el riesgo de ir a parar al Mundo de los Sueños.
   Después de dormir y calcular los PUNTOS VITALES que has recobrado, debes retornar a la sección en donde te hallabas cuando lanzaste el dado.

5. Esta entrada te conduce a la habitación con la banasta de mimbre. A pesar de la promesa de Merlín de enmendar los destrozos, el lugar sigue siendo un verdadero desastre. Aquí no hay nada que pueda resultarte útil.

6. ¡Más complicaciones! Como el 6 corresponde al tejado de la casa de Merlín, caes al derrumbarse la techumbre. Pierdes la mitad de los PUNTOS VITALES que tuvieras.
   Para sumar el insulto al agravio, has aterrizado en el cuarto de baño de Merlín. Aquí lo más útil que puedes encontrar es un cepillo de dientes.
   Regresa a la sección en donde te hallabas cuando lanzaste el dado.

APÉNDICE IV EL MUNDO DE LOS SUEÑOS

Esta sección sólo la utilizarás cuando decidas **DORMIR.** Si el dado te envía hasta aquí, habrás de seguir las siguientes reglas:

1. Entras en el Mundo de los Sueños exactamente con el nivel de PUNTOS VITALES que tenías cuando decidiste dormir.
2. Careces de magia, de armas o de armadura, excepto aquéllas que te hayan sido otorgadas en algún encuentro específico del Mundo de los Sueños.
3. No puedes llevarte nada del Mundo de los Sueños.
4. Los PUNTOS VITALES perdidos en el Mundo de los Sueños se restarán de los PUNTOS VITALES que tengas. Si resultas muerto en el Mundo de los Sueños, quedas de verdad muerto y has de pasar directamente al terrible 14.

Entra ahora en el Mundo de los Sueños, lanzando dos dados, y pasa a la sección que indique el resultado que obtengas.

Si sobrevives, vuelve a la sección en donde decidiste dormir.

Secciones del Mundo de los Sueños

2. Te hallas al timón de una gran nave con la que has emprendido una arriesgada aventura. Tu vigía en la cofa grita que el navío se aproxima al fin del mundo. Aunque sabes que eso es imposible porque el mundo es redondo, puedes advertir sin embargo que tiene razón: una intensa corriente conduce directamente a la nave hacia una enorme cascada en medio del océano. Es una catarata que se desploma hacia las estrelladas profundidades del espacio. Haces girar con fuerza la rueda del timón, pero no eres capaz de apartar el barco de su curso. Al cabo de un minuto tu nave se precipita por la sima. Lanza un dado. Si sacas de 1 a 3 caes al 14. Si sacas de 4 a 6 tienes la suerte de caer en la sección en donde te hallabas cuando decidiste DORMIR y sin haber perdido PUNTOS VITALES.

3. Te hallas ante un vasto lago envuelto en la bruma y sabes que la única manera de volver a la sección en donde decidiste DORMIR consiste en cruzar esas sombrías aguas. La distancia es demasiado grande para recorrerla a nado, pero queda la posibilidad de llamar al barquero de la orilla opuesta. Cuando estás a punto de gritarle, eres súbitamente atacado por un andrajoso rufián armado con una daga capaz de causar un daño adicional de 1 punto. No tienes armas, pero estás resuelto a pelear. El rufián andrajoso posee 12 PUNTOS VITALES. Uno y otro necesitáis sacar 6 por lo menos para asestar un golpe. Pero en tu desesperación eres el primero en atacar. Si el rufián te mata, pasa al 14. Si matas al rufián en tres ataques o en menos, podrás llamar al barquero y regresar a la sección en donde decidiste DORMIR. Si te lleva más tiempo matar al rufián, el barquero ya se habrá marchado y sólo podrás regresar a tu aventura si pasas por el 14.

4. Aunque este hecho esté totalmente fuera de lugar, te hallas bastante borracho. Acabas de entablar una pelea con un hombre muy fuerte de 25 PUNTOS VITALES y con una porra que causa un daño adicional de 3 puntos. Cuentas con la fiel EJ (y en consecuencia asestas un golpe si sacas 4 o más y puedes lograr un daño adicional de 5 puntos). Pero estás tan mareado que sólo eres capaz de lanzar un ataque por cada dos de tu adversario. Peor aún, te ha costado tanto tiempo desenvainar a EJ que tu adversario es el primero en atacar. Si pierdes esta estúpida pelea, pasa al 14. Si ganas, puedes pasar a la sección en donde decidiste DORMIR.

5. En lo más hondo de una horrible mazmorra has encontrado una urna de transparente cristal tallado. En su interior hay una reluciente gema verdeazulada de la que sabes que te proporcionará en PUNTOS VITALES lo que te otorgue el lanzamiento de dos dados (circunstancia bastante rara en el Mundo delos Sueños). Tu problema estriba en abrir la urna sin riesgo. Al efecto has de lanzar un dado. Si sacas 5 o 6, te apoderas de la piedra preciosa sin dificultad. Si obtienes cualquier otro resultado, la urna se hace pedazos y te priva de 10 de los PUNTOS VITALES que tenías. Si esto te mata, pasa al 14. En otro caso, regresa a la sección en donde decidiste dormir... pero con 10 PUNTOS VITALES menos.

6. Has caído, al hundirse el piso de un castillo en ruinas, hasta la cripta de mármol rosado del Diablo Poético. Descubres que se halla de muy mal humor a consecuencia de un dolor de muelas (o, más exactamente, de colmillos). Insiste en que escribas un «limerick»[2] que comience diciendo: «Hubo una vez un poeta llamado Dan...». Si puedes terminar el limerick en menos de quince minutos regresarás sano y salvo a la sección en donde decidiste DORMIR. En caso contrario te acometerá, privándote de 5 PUNTOS VITALES. (Si eso te mata, pasa al 14; si no te mata, regresa a donde partiste con 5 PUNTOS VITALES menos.)

7. Un hechicero te ha entregado un pergamino que contiene un sortilegio de GNURLBASH. No tienes ni idea de lo que hace un sortilegio de GNURLBASH, pero estás resuelto a averiguarlo. Las instrucciones del pergamino te señalan que lances dos dados. Si sacas de 2 a 6 el sortilegio atrae a un monstruo de Gnurlbash con 30 PUNTOS VITALES y unos colmillos que logran un daño adicional de 2 puntos. Será el primero en atacar. Si te mata, pasa al 14. Si le matas sólo con tus manos, regresa a la sección en donde decidiste DORMIR. Si sacas de 7 a 10 aparecerá el monstruo de Gnurlbash, pero para marcharse en el acto. Podrás regresar ileso a la sección en donde decidiste DORMIR. Si sacas 11 o 12, el monstruo de Gnurlbash te acompañará fuera del Mundo de los Sueños y luchará en tu nombre contra un monstruo de tu aventura (pero sólo contra uno) antes de desaparecer.

8. Has caído en un gigantesco plato de gachas, tan espesas que es poco probable que te ahogues. Pero adviertes una aleta que se te acerca sobre la superficie. Lanza rápidamente un dado. Si sacas de 1 a 4, nada te sucede. La aleta es sólo un grumo que flota. Si sacas 5 o 6, también es un grumo que flota, pero debajo hay un tiburón. Tiene 20 PUNTOS VITALES y cada vez que te muerde logra un daño adicional de 4 puntos. Buena suerte con el encuentro.

9. Alguien ha desatornillado tu pierna (la izquierda) y la ha lanzado a un profundo pozo. Ahora te hallas en el trance de descender por sus paredes para recobrarla. Lanza dos dados. Si sacas de 9 a 12, lo logras. Si sacas de 2 a 8, fracasas. El problema es que si aquí no recuperas tu pierna, tu auténtica pierna izquierda se te quedará dormida durante el paso por tres secciones después de que regreses a aquélla en donde decidiste DORMIR. Eso significa que si entras en combate fallarás uno de cada tres ataques, sea lo que fuere lo que señalen los dados.

10. Llegas a una extraña aldea. Los campesinos deciden quemarte atado a un poste. Al parecer te han confundido con un brujo. Amordazado y maniatado, ves cómo los ancianos del lugar se te acercan con antorchas. Eso te preocupa porque es de día. Si puedes romper tus ligaduras, regresarás a la sección en donde decidiste DORMIR. Lanza dos dados para averiguar si son fuertes. Luego lánzalos otra vez para ver cuál es tu esfuerzo. Si sacas más en la segunda tirada que en la primera, quedas libre. En otro caso, pasa al 14.

[2] Composición poética irlandesa de cinco versos de los que riman el primero, el segundo y el quinto por un lado y el tercero y el cuarto por otro. (N. del T.)

11. Te han dejado inconsciente en una pelea. Merlín, que es un poco miope, cree que estás muerto y dispone un entierro decente. Recobras el conocimiento cuando dentro de un confortable ataúd te bajan a la tumba. Tienes muy poco tiempo para llamar la atención de alguna persona antes de quedarte sin aire. Llamarás la atención si sacas un 6 con un solo dado. Pero si no consigues sacar ese seis encinco intentos o en menos, mueres asfixiado. Coge el dado...

12. Te has extraviado entre una espesa niebla. Vagas durante horas, tratando de hallar el camino de vuelta a la sección en donde decidiste DORMIR... Al mismo tiempo pretendes evitar caer en el terrible **14**. Lanza un dado. Si sacas 1 o 2, pasa al 14. Si sacas 3 o 4 vuelves a la sección en donde decidiste DORMIR. Si sacas 5 o 6 has vuelto al Mundo de los Sueños. Tienes por tanto que lanzar dos dados para averiguar qué sección del Mundo de los Sueños te aguarda esta vez.

APÉNDICE V EQUIPO

1. Hacha
2. Vendas
3. Botas
4. Coraza (resta 2 puntos de daño)
5. Barba y bigote postizos
6. Martillo
7. Arpa
8. Pócima curativa
9. Ungüento curativo (1 tarro)
10. Cuchillo
11. Linterna
12. Laúd
13. Lira
14. Mazo
15. Mapa del Reino de los Duendes (pág. 99)
16. Clavos (125 gramos)
17. Pergamino (5 hojas)
18. Flautas
19. Tinta en polvo
20. Calabaza
21. Cristal de cuarzo
22. Pluma de ave
23. Víveres (suficientes para una semana)
24. Cuerda (rollo de 15 metros)
25. Saco de grano
26. Sandalias
27. Sierra
28. Chaquetón de piel de oveja
29. Escarpias (una docena)
30. Cordel (ovillo de 30 metros)
31. Chisquero
32. Cantimplora (llena)
33. Tabla de madera (6 metros de longitud)

APÉNDICE VI ARTÍCULOS MÁGICOS

1. Puntero de hueso
2. Instrucciones para el tornillo del cuello
3. Botas de siete leguas (2 pares)
4. Bola de cristal (rota)
5. Campanilla mortal para llamada demoníaca
6. Máscara egipcia de la muerte
7. Ojo de Horus
8. Instrucciones para el truco indio de la cuerda
9. Globo hilarante (2)
10. Tableta de levitación
11. Varita de rayos
12. Batuta de rayos
13. Moneda de la suerte
14. Bola mágica de fuego (2)
15. Máscara de la amistad
16. Esfera de increíble destrucción
17. Descifrador portátil
18. Casco psíquico
19. Lanzapompas irisadas
20. Varita de la resurrección
21. Pergamino del refugio
22. Aguja buscadora
23. Globo somnífero (3)
24. Aceite atrayente (2 frascos)
25. Espada de Vorpal
26. Fotocopia

Instrucciones para los artículos mágicos

1. Este artículo puede ser empleado contra cualquier enemigo humano o humanoide (es decir, contra cualquiera que tenga el tamaño y la forma de un ser humano) que NO posea la ventaja de la sorpresa sobre ti y que esté a la vista y a la distancia necesaria para combatir.
Dadas estas condiciones, te bastará apuntar con él al enemigo y gastar 5 PUNTOS VITALES tuyos (con tal de que te queden cinco) para matarle en el acto.
Lanza un dado para averiguar cuántas veces puedes usarlo antes de que se gaste.

2. Pese a todo lo que te haya dicho Merlín, puedes quitártelo sin riesgo, desatornillándolo por la izquierda. Pero si prefieres conservarlo durante toda la aventura bastará con que lo toques por la derecha un instante para obtener un efecto interesante.
Si así lo haces antes de un combate (eso significa, desde luego, que no has sido Sorprendido por tu adversario) y si tu enemigo saca alguna vez un 12, su arma alcanzará el tornillo. Recibirá así la descarga acumulada de los rayos y morirá instantáneamente.
El efecto durará toda la aventura. Pero si has decidido quitarte el tornillo ya no podrás utilizarlo aunque vuelvas a ponértelo.

3. Con estas botas doblas tu velocidad en cualquier combate. Así consigues lanzar dos ataques por cada uno de tu adversario. Además, no puedes ser Sorprendido, sea lo que fuere lo que digan los dados.
Lo malo es que este artículo se gasta al cabo de tres combates. (Existe, sin embargo, uno de reserva en el depósito de Merlín, si puedes volver hasta allí con éxito... y si no lo has usado.)

4. Esto no sirve para nada. Como ya la tienes puedes guardarla. Tal vez consigas engañar a un tonto para que te la compre por una increíble suma de monedas de oro. En ese caso elige al tonto y lanza dos dados. Si sacas 9 o más, acepta. Lanza otra vez dos dados y multiplica el resultado por 10. Eso indica cuánto te pagará en monedas de oro.

5. Artículo tan potente como peligroso que sólo puede ser empleado una vez en tu aventura.
Para ponerlo en marcha basta con que la golpees con tu dedo índice. Se produce así un sonido hueco que repercute por todo el plano astral y atrae a un enorme y demoníaco ser. Tiene garras, colmillos, alas hirsutas, orejas puntiagudas y una cola espinosa. Se llama Fred, posee 66 PUNTOS VITALES, asesta un golpe si saca 4 o más y, sin armas, consigue un daño adicional de 7 puntos. Una vez llamado Fred, lanza un dado. Si sacas de 3 a 6 luchará por ti hasta la muerte. Si sacas 1 o 2, se unirá a tu enemigo y tratará de pulverizarte.
Fred desaparece después de un combate y no volverá nunca por mucho que trates de tocar la campanilla. Todo lo que puedes hacer entonces es vender este artículo como curiosidad mágica por 500 monedas de oro.

6. Si te pones esta máscara se interrumpen inmediatamente todas tus funciones corporales. Ante cualquier monstruo, amigo o enemigo, parecerás entonces muerto. Esto te permite rehuir muchos riesgos, puesto que eres capaz de seguir adelante como si hubieses ganado la pelea.
Lanza un dado para averiguar cuántas veces puedes utilizar este artículo antes de que se gaste. Cada vez que lo emplees te costará un PUNTO VITAL.

7. Este artículo, cargado con 10 PUNTOS VITALES, coloca instantáneamente a cualquier enemigo humano en un trance hipnótico. Dura lo suficiente para que logres realizar seis ataques sin que pueda replicar.
Sólo puede ser empleado tres veces antes de que se gaste.

8. La cuerda se alza en el aire y podrás trepar por ella si dices en voz alta «Buga Samblatt» mientras mantienes sobre tu nariz el dedo índice de la mano derecha.
Claro es que para emplear este sortilegio tienes que tener una cuerda.

Después de la tercera vez que lo uses, en cada ocasión en que digas en alto «Buga Samblatt» perderás un PUNTO VITAL PERMANENTE.

9. Este globo hilarante se hace pedazos al tirarlo al suelo. Sale entonces un gas que provoca la risa de hasta tres enemigos (simultáneamente). De tal manera que puedes lanzar tres ataques (contra cada uno) antes de que se recobren.

Como es obvio, este artículo sólo puede ser empleado una vez.

10. Esta tableta debe ser tragada con agua. Te permite alzarte del suelo hasta una altura máxima de 15 metros. Pero sólo en vertical. No puedes salir volando ni hacer nada tan divertido como eso.

Sólo puede ser utilizado una vez.

11. Sostenida en la mano izquierda, absorberá toda la carga de cualquier rayo, mágico o de otro tipo, lanzado contra ti. Pero no puedes emplear un escudo al mismo tiempo.

Lanza un dado para averiguar cuántas veces podrás utilizarla antes de que se llene tanto de rayos que se rompa.

12. Este artículo descarga rayos contra un enemigo. Nunca falla. Cada rayo causará el daño que indique el lanzamiento de dos dados.

Dispone de ocho cargas. Luego se agota.

13. Te permite ganar en un juego de azar. Además puede ser empleada hasta seis veces para añadir 2 a cualquier lanzamiento de dados que realices. Después de eso se agota, pero puedes venderla y obtener en monedas de oro el equivalente al lanzamiento de dos dados multiplicado por cinco.

14. Una vez lanzada, causa a un enemigo el terrible daño de 75 puntos. Pero sólo si alcanza el blanco, para lo que se requiere sacar 6 o más al tirar dos dados. Tanto si aciertas como si fallas, este artículo sólo puede ser empleado una vez (aunque existe una reserva en el depósito de Merlín si puedes volver hasta allí).

15. Garantiza una reacción amistosa automática en cualquiera con que te encuentres en la sección siguiente a aquella en la que te hallas. Este artículo debe ser empleado antes de entrar en la nueva sección y con cada uso gasta una de sus cargas.

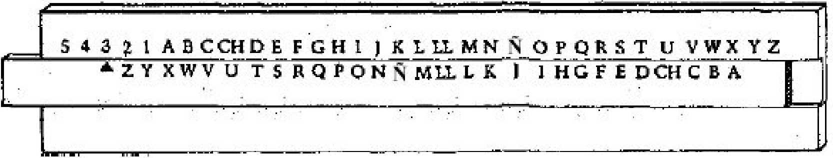
Tiene 7 cargas en total.

16. Probablemente el artículo más peligroso del depósito, tanto para ti como para tus enemigos. Para usarlo has de lanzar un dado. Si sacas 4, 5 o 6, barrerá por completo a cualquier grupo de enemigos, por muchos y monstruosos que sean.

Si sacas 1, 2 o 3, te barrerá a ti también.

Por fortuna este artículo posee sólo una carga por aventura.

17. Este artículo es algo parecido a una regla de cálculo. Lleva la siguiente inscripción:



Si eres capaz de entender lo que significa la inscripción, podrás utilizarla para descifrar mensajes secretos que quizás encuentres en tu aventura.

(Una vez que dispongas del artículo será una buena idea copiar la inscripción en una hoja de pergamino y llevarla contigo siempre).

18. Si te lo pones, ampliará tus ondas cerebrales hasta tal punto que podrás debilitar considerablemente a tu adversario durante siete asaltos consecutivos de un combate. Lanzarás contra él una aterradora descarga de energía mental. Mientras se halle en tal estado de debilidad, tu enemigo se anotará tan sólo la mitad del daño que señalen los dados.

Lanza un dado para averiguar cuántas veces puedes emplear el casco antes de que haga un lío de tu propio cerebro y te envíe medio lelo al **14**.

19. Este artículo produce grandes cantidades de pompas irisadas. Parecen muy bonitas, pero hasta ahora nadie les ha encontrado un uso práctico. A excepción quizás de Merlín, a quien se le ha olvidado mencionarte para qué sirven.

20. Esta varita exige 15 PUNTOS VITALES antes de emplearla. Exige también que con dos dados consigas sacar 9 o más. Si reúnes ambas condiciones puedes emplear la varita para resucitar un cuerpo muerto que retornará a la vida con todos los PUNTOS VITALES que tuvo en un principio.

Resulta curioso, pero también puedes usarla tú para evitar el terrible **14**. Como es natural, en ese caso tienes que haber cargado el artículo con 15 PUNTOS VITALES antes de resultar muerto.

Lanza un dado para averiguar cuántas veces puedes emplear la varita antes de que se gaste.

21. Este artículo puede ser empleado hasta tres veces. Después queda sin fuerza. La magia crea en torno de ti una burbuja impermeable (e invisible) que impide por completo que puedas recibir daño alguno en un combate. Por desgracia, tendrás que romper la burbuja al cabo de cuatro asaltos porque de otro modo té asfixiarías.

22. Este artículo puede ser utilizado SOLO UNA VEZ.

Si conoces el nombre y la situación presente de un adversario puedes descargar la aguja contra él en cualquier momento. No te costará PUNTOS VITALES ni es necesario lanzar los dados. Buscará mágicamente a la persona nombrada y le privará de la mitad de los PUNTOS VITALES que tenga.

23. Este globo se hace añicos al lanzarlo y suelta una nube de gas que deja dormido a un enemigo durante doce asaltos de un combate, o a doce enemigos durante un asalto de un combate, o a seis enemigos durante dos asaltos de un combate, o a tres enemigos durante cuatro asaltos de un combate, o a dos... Bien, ya lo has entendido.

Es evidente que sólo puede ser empleado una vez. (Pero hay algunos repuestos en el depósito de Merlín, si no los has empleado ya.)

24. Si te untas con este aceite consigues una reacción amistosa de cualquier persona o monstruo humano del sexo opuesto al tuyo.

Hay aceite suficiente para dos aplicaciones. (Y un repuesto en el depósito de Merlín, si no lo has empleado ya.)

25. Esta espada no te proporciona ningún daño adicional. Para asestar un golpe necesitas conseguir 6 o más. Pero si consigues sacar en las tiradas habituales de dados un 11 o un 12, matarás en el acto a tu adversario.

Por cada ocasión que emplees esta espada, EJ se pondrá cada vez más celosa y se negará sucesivamente a pelear en el siguiente combate, en los dos siguientes, en los tres, etc.

26. Este artículo logra una reproducción exacta de ti (en tres dimensiones, a todo color y con sonidos naturales) durante un combate. El resultado es que tu confundido adversario sólo será capaz de alcanzarte verdaderamente en uno de cada dos ataques, sea lo que fuere lo que indiquen los dados.

Lanza un dado para averiguar cuántas veces puedes emplear este artículo antes de que se gaste.

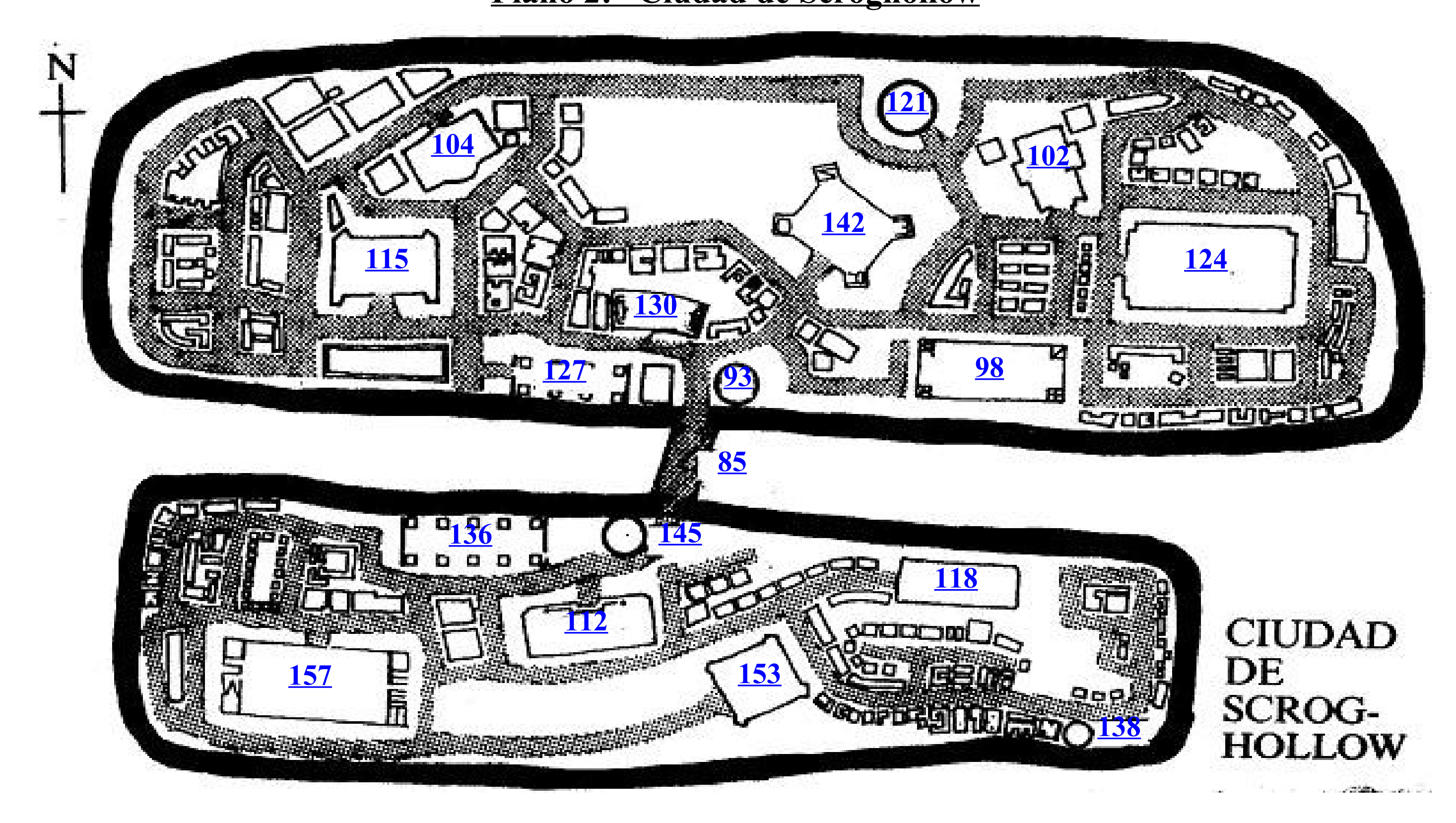


PLANOS

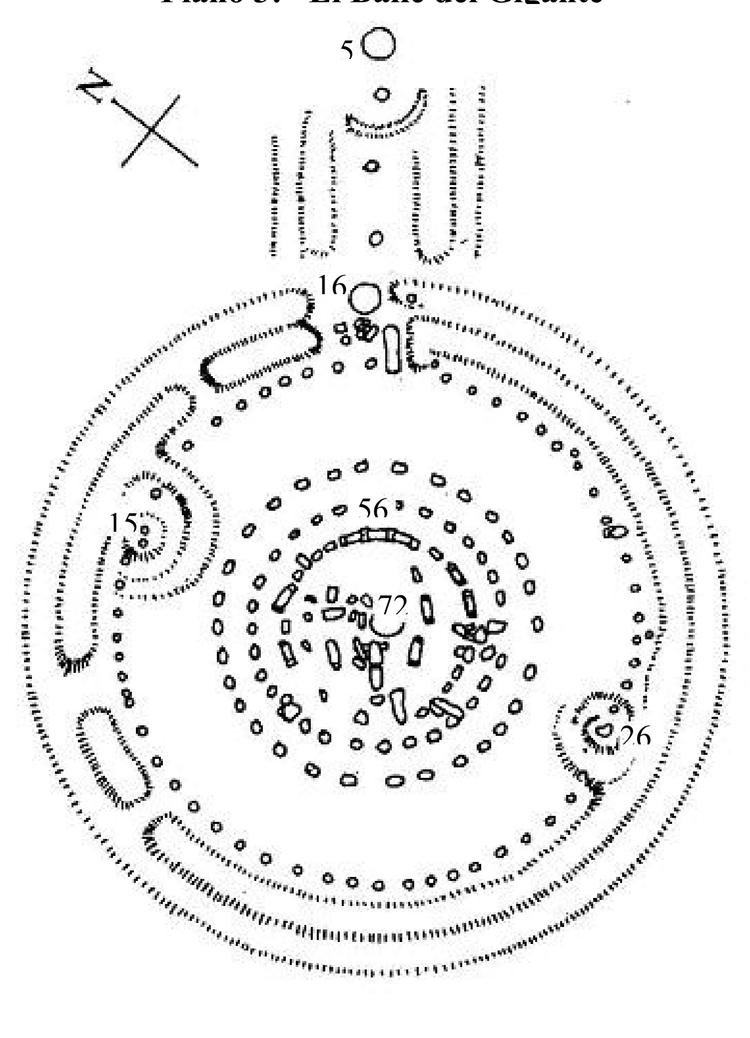
Plano 1: El Reino Encantado



Plano 2: Ciudad de Scroghollow



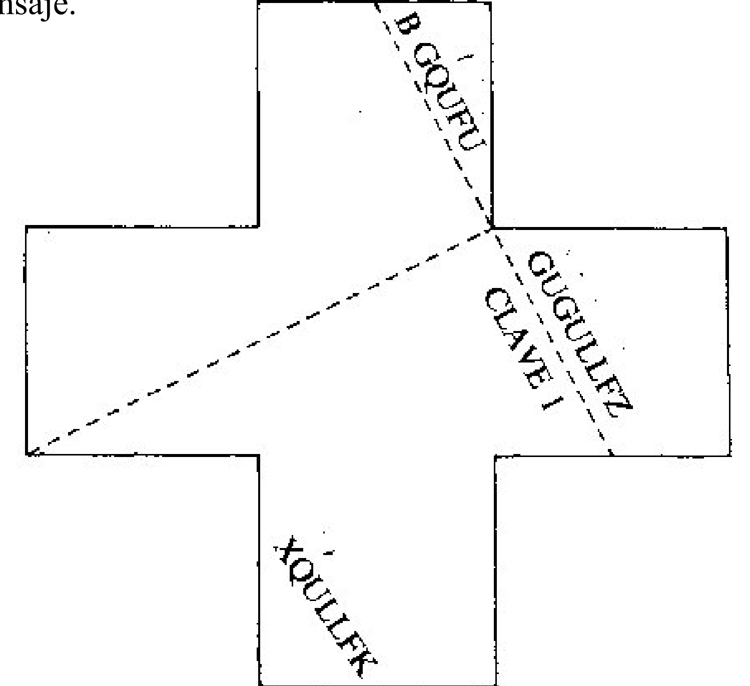
Plano 3: El Baile del Gigante



<u>Puerta mágica de la mazmorra</u>

(Sección 179)

Recorta el dibujo. Corta luego por las líneas de puntos y forma un cuadrado con los pedazos. Después descifra el mensaje.



REGLAS DE COMBATE

(Véase sección 1)

Para averiguar los PUNTOS VITALES con los que empiezas
1. Lanza dos dados y suma los resultados.
2. Multiplica el resultado por 4.
3. Añade los PUNTOS VITALES PERMANENTES que hayas ganado en otras aventuras de *La búsqueda del Grial.*

Para atacar a un enemigo
1. Lanza un dado por ti y otro por tu enemigo para ver quién es el primero en acometer.
2. Para asestar un golpe hay que sacar 6 o más puntos con dos dados.

Para dañar a un enemigo
1. Comprueba cuántos puntos has sacado por encima del número necesario para alcanzarle.
2. Resta esa cifra del total de PUNTOS VITALES de tu enemigo.

Para dejar fuera de combate a un enemigo
Reduce a 5 sus PUNTOS VITALES.

Para matar a un enemigo
Reduce a cero (0) sus PUNTOS VITALES.

Tus enemigos utilizan el mismo método para atacarte a ti cuando lanzas por ellos los dados.

ARMADURA Y ARMAS

1. El empleo de la armadura reduce el daño que te sea infligido.
2. El empleo de armas incrementa el daño que tú causes.
3. Dispones permanentemente de EJ. Requiere que en el lanzamiento de dos dados se obtenga al menos 4 para asestar un golpe. Produce un daño adicional de 5 puntos.

Magia y Equipo
Aparte de los objetos que durante tu aventura puedas hallar, conquistar o robar, la única manera de conseguir magia o equipo consiste en ir a la casa de Merlín. Puedes visitar la casa de Merlín en cualquier momento si lanzas un solo dado y examinas el Apéndice III (pág. 89). Cada lanzamiento de dado te permite realizar UNA VISITA. Si sacas 2 puedes pasar al Almacén del Equipo, en donde puedes recoger DOS artículos por visita. Un 3 te lleva al Depósito mágico, en donde puedes recoger sólo UN artículo por visita.

Para evitar un combate
a)Comprobar si el enemigo muestra una reacción amistosa
Lanza, un dado una sola vez por tu enemigo y un dado tres veces por ti. Si consigues menos puntos que tu enemigo, es amistoso. Procede como si hubieras ganado el combate.
b) Soborno
1. El Soborno sólo es posible en las secciones marcadas con *S. El número de asteriscos indica la cantidad de monedas de oro (o de objetos de valor igual o superior) que aceptará tu

enemigo. *S=100 monedas de oro; **S=500 monedas de oro; ***S= 1.000 monedas de oro;
****S= 10.000 monedas de oro.

2. Para ofrecer un Soborno, lanza dos dados. Si sacas 2-7, tu Soborno ha sido rechazado. Si sacas 8-12, procede como si hubieras ganado un combate.
3. Tanto si tienes éxito como si no, resta la cantidad del Soborno de tu reserva de oro.

c) Correr

En ciertas partes de esta aventura es posible Correr para escapar de algún peligro. Lanza un dado. Si sacas 1, eres atrapado y muerto. Para los demás resultados, véanse las Instrucciones para Correr del Apéndice I (pág. 86).

Para recobrar PUNTOS VITALES perdidos

1. *Sueño:* Puedes dormir en cualquier momento que quieras, excepto cuando estés peleando. Lanza un solo dado. Si sacas 1 -4, vete al Mundo de los Sueños. Si sacas 5 o 6, recobrarás el número de PUNTOS VITALES que indique el lanzamiento de dos dados.
2. A lo largo de la aventura se presentan otros métodos para recobrar PUNTOS VITALES.

No es posible conseguir, excepto a través de la Experiencia, un número de PUNTOS VITALES superior a aquél con que se empezó.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

1. Se consigue 1 PUNTO DE EXPERIENCIA por cada combate ganado o por cada enigma resuelto.
2. 20 PUNTOS DE EXPERIENCIA = 1 PUNTO VITAL PERMANENTE. Diez de éstos pueden ser aprovechados en futuras aventuras.

TRAYECTOS REPETIDOS

En esta aventura los enemigos anteriormente muertos *no* siguen muertos en subsiguientes recorridos, pero tienen sólo la *mitad* de los PUNTOS VITALES que poseían cuando los encontraste la primera vez. Todos los objetos recogidos se pierden, a menos que se indique lo contrario.